

Markt Technik

POWERPLAY

Sonderteil:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

11/88

**Daley-Thompson-Wettbewerb:
Preise im Wert von 4000 Mark**

SPIELE-KNALLER

■ Frisch vom Programmierer:
Brandneue Top-Spiele
auf dem Prüfstand

TRICKS VON PROFIS

Power-Tips zu aktuellen ■
Computer- und Videospielen
Andrew Barybrook: ■
So spiel man Intensity

POOL-BILLARD UND PINGUINE

Die neuen Module fürs Sega-Videospiel ■

**Heiße Trends aus London:
Messe-News von der PC-Show**

DIE ARCHE DES CAPTAIN

BLOOD



"Ein außergewöhnliches Science-Fiction-Spiel mit Grafik und Sound der Oberklasse. Wo man auch hinsieht, ist Captain Blood edel aufgemacht."

Heinrich Lenhardt, Power Play

Atari ST / Amiga
C64 - 128 Disk. und Kas.
PC
deutsche Version



Szenario :
Philippe Ulrich
Réalisation :
Didier Bouchon
Musik :
Jean Michel Jarre
aus dem Album ZOOLOCK

BOMICO

Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt am Main 90, Tel: 0.69 706050

POWERPLAY INHALT 11/88

Aktuell

Messetelegramm: PC-Show in London	7
F.O.F.T.-Preview	7
Kurzmeldungen und Neuheiten	8
Spiele-Hitparaden	11

Computerspiele-Tests

Armalyte	14
Eliminator	15
The Vindicator	15
Katakis	16
Menace	16
Cybernoid II	19
Star Goose	19
Soldier of Fortune	20
Typhoon Thompson	22
Graffiti Man	22
Psycho Pigs USB	24
Down at the Trolls	24
Microprose Soccer	42
The President is missing	43
Daley Thompson's Olympic Challenge	44
Fish	46

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Intensity-Tips von Andrew Braybrook	50
Dungeon Master	26
The Bard's Tale III	27
Interceptor	31
Faery Tale Adventure	32
Deflector, Code Hunter, Knight Games II, Marauder, BMX Kidz, In 80 Days around the World	34
Zak McKracken	40
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	34
Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion	35
Videospiele-Tips zu Super Mario Bros., Thunderblade, Adventure of Link, Galaga '88, Maze Hunter 3D, Kid Icarus, Metroid, Legend of Zelda	35

Story

Besuch bei Rainbow Arts	
Bei unserem Gespräch mit Machern und Programmierern wurde kein Thema ausgelassen	12



19 "Cybernoid II" entlockt dem guten alten C 64 ein paar Spitzengrafiken. Der Spielwitz der Edel-Ballerei ist auch nicht ohne.



46 Willkommen zum Test von "Fish", dem neuen Adventure von Magnetic Scrolls.

57 Mit "Bonze Adventure" kann man nicht nur Japanischkenntnisse auffrischen...

Kurz-Tests

Carrier Command, Bomb Jack, Skychase, Starball, Zynaps, Helter Skelter	47
Exolon, Super Hang On, Netherworld, Nebulus, Barbarian/Psygnosis	48
Overlander, Ultima V, Summer Olympiad	49

Videospiele-Tests

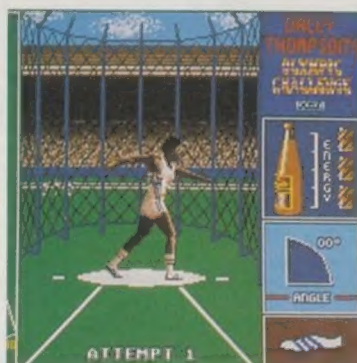
Penguin Land	52
Parlour Games	53
Shanghai	53

Automatenspiele-Tests

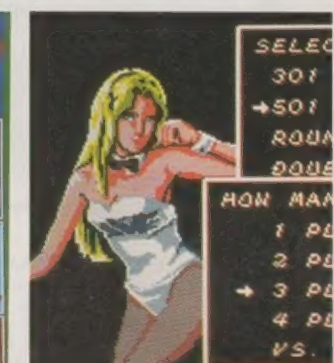
Toobin	56
Konami '88	57
Bonze Adventure	57

Allgemeines

Einleitung	4
Wettbewerb:	
Wer schlägt Daley Thompson?	55
Hall of Fame	
Die High Score-Ecke	37
Leserbriefe	40
Starkiller	8, 38, 51
Power-Classic: Bounty Bob	58
Pixel-Pracht	60/61
Vorschau	62
Impressum	62



44 Olympia-Nachlese mit Daley Thompson. Oceans Computerspiel mit dem berühmten Zehn-Kämpfer sorgt für Muskelkater



53 Darts, Billard, Bingo und eine schicke Dame als Titelgrafik vereint das Sega-Modul "Parlour Games".

Motoren, Menschen, Messe-Fieber

Computerspiele entstehen nicht von selber. Sie sind das Produkt harter Arbeit. Mit viel Engagement und Liebe zum Detail tüfteln Programmierer mitunter monatelang an ihren Werken. Doch Programmierer sind auch nur Menschen, und ohne Menschen läuft selbst in dieser super-technischen Branche nichts. Beispiel gefällig? Bitte schön: In dieser Ausgabe hatten wir einen Test des neuen Electronic Arts-Programms "Powerdrome" fest geplant – so fest, daß unser Titelbild einen Ausschnitt der Grafik zeigt, die auf der Packung des Spiels zu sehen ist. Powerdrome war auch schon fast fertig, als das Schicksal unbarmherzig zuschlug und Powerdrome-Programmierer Michael Powell zum Pechvogel des Monats machte: Der leidenschaftliche Motorradfahrer wurde mit seiner Suzuki-Maschine in einen Unfall verwickelt. Dabei zog er sich mehrere komplizierte Brüche zu. Mit viel Betruhe und ei-



Programmierer an der Strippe: Marc Ullrich, Geschäftsführer von Rainbow Arts, greift gespannt zum Telefon. Wer mag wohl dran sein? Redakteur am anderen Ende: "Hallo, Marc; hier ist Boris. Wie wäre es mit einem Interview für POWER PLAY?" (Nachzulesen in dieser Ausgabe ab Seite 12)

Sonderheft 24 von HAPPY-COMPUTER, das von der POWER PLAY-Redaktion betreut wurde. Hier dreht sich auf 132 Seiten alles um Tips,

stattfindenden PC-Show trifft man so ziemlich jeden renommierten Spiele-Anbieter. In diesem Jahr fand die PC-Show allerdings erst nach dem Redak-



Programmierer mit Anhang: Kenny Everett besuchte mit seiner Tochter Melissa unsere Redaktion

ner Familienpackung Gips lassen sich die zwar auskurieren, die Fertigstellung von Powerdrome wird aber noch ein paar Wochen auf sich warten lassen. Den Test müssen wir natürlich erst einmal verschieben. Das POWER PLAY-Team wünscht dem Unglücksraben

Michael gute Besserung. Unsere "Power-Tips" gehören zu den begehrtesten Seiten in unserem Magazin. Die vielen Zuschriften, die wir jeden Tag mit Spiele-Tips und Fragen bekommen, beweisen das. Jetzt gibt es eine geballte Ladung mit Spiele-Hilfen: das

Tricks, POKEs und Karten. Die Beiträge sind alphabetisch geordnet, was dieses Sonderheft zu einem praktischen Nachschlagewerk für Spiele-Fans macht. Es ist ab sofort für 14 Mark erhältlich.

Liebhhaber von Hintergrundinformationen werden von uns in jeder Ausgabe mit mindestens einer Programmier-Story bedient. In dieser POWER PLAY berichten wir Euch von einem Besuch bei Rainbow Arts, dem zur Zeit aktivsten Spiele-Softwarehaus in Deutschland. Und die nächste Story kommt bestimmt: Top-Programmierer Kenny Everett ("Star Trek", "Black Lamp") machte mit seiner Tochter Melissa ein paar Tage Urlaub in Stuttgart. Wir konnten ihn überreden, einen Abstecher in den Großraum München zu machen, um unsere Redaktion zu besuchen. Das Interview, das beim Besuch unserer Redaktion entstand, folgt in einer der nächsten Ausgaben.

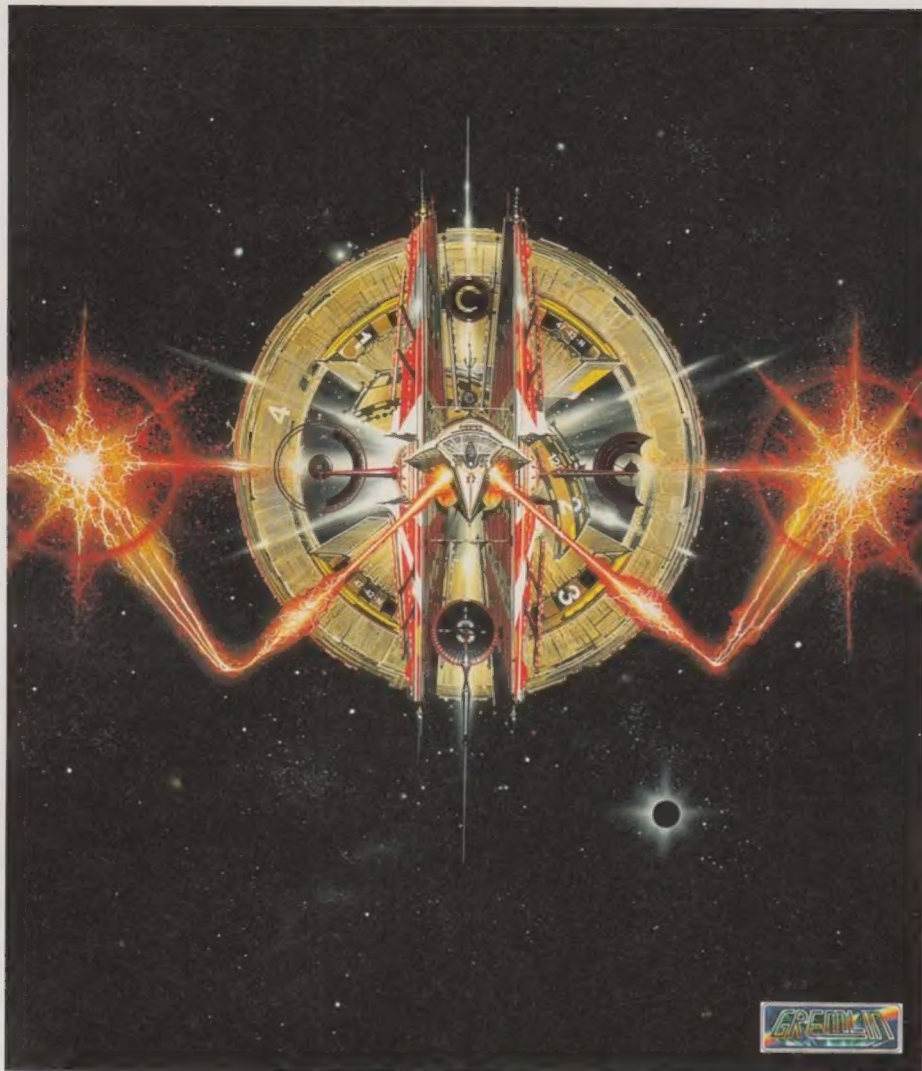
Wenn die Touristenströme im September langsam versiegen, dann wird London zum Mekka für Reisende in Sachen Computer. Auf der alljährlich

tionsschluß für diese Ausgabe statt. Der große Messebericht kann deshalb erst in der nächsten POWER PLAY erscheinen. In einer Nacht-und-Nebelaktion haben wir aber ein Telefax mit den wichtigsten Messtrends an die Heimat-Redaktion geschickt und noch in diese Ausgabe gequetscht. Ihr erfahrt so als erste die heißesten Spiele-Neuheiten von dieser wichtigen Messe. Weitere Einzelheiten und Bilder satt folgen in der nächsten POWER PLAY.

Wir hoffen, daß Ihr beim Lesen dieser Ausgabe viel Spaß habt. Und macht bei POWER PLAY weiterhin so toll mit wie bisher – sei es mit Leserbriefen, Spiele-Tips oder High-Scores für unsere "Hall of Fame". Auf bald!

Euer
PLAY-Team

VerF.O.F.T. nochmal!



Dieser Fluch wird einem bei dieser Science-Fiction-Handels-Action-Strategie-Simulation leicht über die Lippen kommen. Mit einem geerbten, etwas klapprigen Raumschiff kleeckert man durch Planetensysteme, um sich durch Handel seine Brötchen zu verdienen und Mitglied der Organisation der

Weltraumhändler zu werden. Ein Haufen abgebrühter Experten, die auch Zoff mit Aliens nicht aus dem Weg gehen. Das gehört dazu! Klaro? Eine Menge Spaß und Strategie auf dem Atari ST und AMIGA. Demnächst auf auf C 64 und Schneider. Spitzensoftware von Gremlin!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
PCF 11/88

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft



Das Programm

BIONIC COMMANDOS



GDI

Zehn Jahre sind vergangen, seit
unsere Zivilisation in die Hände
dunkler Mächte gefallen ist.

Die einzige Hoffnung, die uns noch bleibt, ist unsere Elite-Truppe, die Bionic Commandos. Mit ihrem phantastischen elektronischen Equipment und Ihrer „Bionic-Power“ muß es Ihnen gelingen, das Böse zu besiegen und die schrecklichen Waffen der Feinde unbrauchbar zu machen. Euer Mut und die Kraft der Bionic Commandos sind unsere einzige Hoffnung...

Vorsicht vor Grauplantagen!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.



CRASH: Bionic Commandos ist ein Spiel, das durch und durch Spaß macht, es ist eine Schande, es zu versäumen! - Spectrum Version

Vertrieb: Puffwaren Meisenburg, Berlin-Adlershof, Bruchweg 425-430, 4044 Kassel 2
Distribution in Österreich: Kapschitz, in der Schweiz: Trill AG

Brandheiß

aus London

Nur wenige Stunden bevor diese Ausgabe von **POWER PLAY** gedruckt wird, sandte Heinrich Lenhardt die ersten Informationen von der PC-Messe per DFÜ in unsere Redaktion. Hier sind die heißesten News aus London, in der nächsten Ausgabe folgt dann der ausführliche Messebericht mit Bildern.

★ Ocean steigt voll ins Film-Geschäft ein. Angekündigt wurden Umsetzungen wie "Rambo 3", "Robocop", "Batman" (ein neuer Spielfilm mit dem Comic-Helden kommt nächstes Jahr) und "The Untouchables" ("Die Unbestechlichen", Krimi im Chicago der 30er Jahre). Auch die eine oder andere Automaten-Umsetzung darf nicht fehlen: "Operation Wolf" und "Typhoon" waren auf der Messe zu sehen.

★ Die Spielautomaten von Atari Games werden ab sofort von

Tengen umgesetzt. Gleich fünf aktuelle Atari-Automaten wurden für 1989 als Heimcomputer-Version angekündigt: "Toobin'" (siehe Test in dieser Ausgabe), "Dragon Spirit" (Ballerei mit Extrawaffen), "A.P.B." (lustige Auto-Verfolgungsjagd), "Xybots" (eine 3D-Gauntlet-Variante), "Final Lap" (Autorennen) und "Vindicators" (Panzer-Action). ★ Imageworks zeigt das neue 16-Bit-Spiel von den Bitmap-Brothers ("Xenon"). "Speedball" ist ein futuristisches Sportspiel mit Extrawaffen, Liga-Modus und vielen Tricks. Die Grafik ist fantastisch. ★ Mandarin Software hat eine Neuheit für den Amiga: "Pioneer Plaque" ist das erste Action-Spiel, das den HAM-Modus (4096 Farben gleichzeitig) ausnutzt. Heinrich meint:

"Sieht irgendwie ulkig aus..."

★ Schon ein Jahr überfällig ist "Mercenary 2: Damocles" von Paul Woakes. Die ST- und Amiga-Versionen sollen jetzt Ende November erscheinen. Das superschnelle 3D und eine spannende Handlung sollten Damocles zum Renner machen. Für die C 64-Besitzer gibt es mit "Battle Islands" ebenfalls ein neues, schnelles Action-Spiel, das Paul in Zusammenarbeit mit Gary Walton entwickelt hat.

★ Liebhaber englischen Humors, aufgepaßt! Domark macht das offizielle Computerspiel zur Puppen-Satire "Spitting Image". Da werden weder Politiker noch die königliche Familie geschont!

★ Auch Firebird setzt voll auf Automaten. Angekündigt sind "P-47 Freedom Fighter" (Jaleco) und "Mr. Heli" (Irem). Ganz besonders gespannt darf man

auf "Bubble Bobble 2" sein. Weitere Neuheiten von Firebird: "Savage" und "Exploding Fist Plus", zwei Prügelspiele mit technischen Neuheiten sowie "Deja Vu 2", die Fortsetzung des Icom-Adventure-Klassikers.

★ Cinemaware geht nun auch das Horror-Genre an. "It Came From The Desert" ("Es kam aus der Wüste...") greift humorvoll die Thematik der Mutanten- und Monster-Filme der 50er und 60er Jahre auf. Sowohl herzhaftes Lachen als auch eine richtige Gänsehaut werden versprochen.

★ "Wild Bill" Stealey, Chef des Simulations-Softwarehauses Microprose, ist verstimmt. Sein bisher gutes Verhältnis zur US-Air-Force wurde empfindlich gestört. Die Air Force will nämlich einen neuen Simulator bauen und verwendet als Basis ein Produkt einer Konkurrenz-Firma: "F-16 Falcon" von Spectrum Holobyte.

Wie gesagt: Ausführlichere Informationen sowie stapelweise Fotos von den neuen Spielen gibt es in der nächsten Ausgabe von **POWER PLAY**.

hl/bb

Wer oder was ist "F.O.F.T."?

Wer im Jahre 2088 brav den Wirtschaftsteil der Galakto-Zeitung studiert, weiß Bescheid: "F.O.F.T." ist die Abkürzung für "Federation of free Traders". Um diese Organisation der Weltraumhändler dreht sich auch Grem-lins neues Spiel, das im Herbst für Amiga und Atari ST erscheint. Beim Handels- und Action-Spiel mit Science-fiction-Story soll man satte

acht Millionen Planeten bereisen können.

Sie übernehmen die Rolle des hoffnungsvollen Nachwuchs-Raumploten, der von seinem Vater ein klappriges Raumschiff erbt. Mit der alten Mühle tuckern Sie von Sonnensystem zu Sonnensystem und versuchen, mit Kauf und Verkauf von allen möglichen Gegenständen Geld zu verdienen. Gelegenheiten, das Bare

auszugeben, gibt es zur Genüge: Jede Menge Raumschiff-Typen, leckere Waffen, bessere Triebwerke und knackige Schutzschilde kann man kaufen. Verwendungszwecke für diese Extras gibt's reichlich. In erster Linie sollte man sein eigenes Schiff schützen, aber man könnte ja auch selber auf Jagd nach fetter Raumschiff-Beute gehen...

Wer wissen will, was gerade

so im Universum los ist, loggt sich mit seinem Bordcomputer in "Galnet" ein. In dieser Milchstraßen-Mailbox ruft man Informationen ab und kann Nachrichten an andere Spielfiguren schicken. Meldungen wie "Im Raumsektor Soundso gibt es Zoff mit Aliens" verraten, wo im Weltall was los ist. Mehr über "F.O.F.T." erfährt Ihr in der nächsten Ausgabe von **POWER PLAY**.

hl



Sag mir, wieviel Sternlein steh'n: Ein Blick auf die Karte hilft (ST)



In Planetennähe lugern manchmal Raumpiraten herum (ST)

Horizont-Erweiterung

Amiga und Atari ST sind weiter auf dem Vormarsch. So will das neue englische Software-Haus "Software Horizons" ausschließlich Spiele für die beiden 16-Bit-Computer veröffentlichen. Die ersten drei Programme sollen im Herbst erscheinen.

Für Freunde von beinharder Action hat Software Horizons das Spiel "Veteran" im Angebot. Hier müssen Sie als Kriegsveteran drei bleihaltige Missionen erfüllen. Action-Freaks dürfen sich auch auf das reinrassige Ballerspiel "Luxor" freuen. Wer's eher mystisch mag, der sollte sich "Mafdet" genauer ansehen. Dieses Action-Adventure spielt im alten Ägypten und basiert auf einer Legende, die man sich dort seit Jahrhunderten erzählt.

Jedes Spiel soll zirka 50 Mark kosten, was für 16-Bit-Verhältnisse recht günstig ist.

mg

Schwimmflossen und Geiseldrama

Infogrames hat zwei neue Programme angekündigt, die in Kürze für Amiga, Atari ST, CPC und MS-DOS-PCs erscheinen.

Feuchte Unterwasser-Action wird bei "Operation Neptune" geboten. Der Held muß sich in sieben Runden bis zur Basis seines Feindes am Boden eines Sees durchkämpfen, wo ihn die letzte Herausforderung erwartet. Bei "Hostages", der zweiten Neuheit von Infogrames, ist neben Joystick-Beherrschung auch strategisches Denken gefragt. Fünf



Ruhestand? Nein danke! Der "Veteran" greift hier auf dem Atari ST wieder zum Gewehr.

Geiseln werden in einer Botenschaft von Terroristen gefangen gehalten. Sie dürfen bestimmen, wie eine sechsköpfige Elite-Truppe gegen die Verbrecher vorgehen soll. Dabei kann man jeder der sechs Personen spezielle Anweisungen geben.

mg

Atari-Spektakel in Düsseldorf

In Düsseldorf ging es für Atari-Besitzer heiß her, denn zum zweiten Mal fand hier die große Atari-Messe statt. Genau 111 Anbieter zeigten Produkte für die XL/XE- und ST-Serien.



Bei "Hostages" darf sich der Spieler als Geisel-Retter versuchen.

Sogar einige brandneue ST-Spiele konnte man in den Messehallen entdecken. Hewson zeigte beispielsweise "Eliminator", "Zynaps" und "Nebulus" (Tests in dieser Ausgabe), bei Interceptor gab es ein neues Rollenspiel zu sehen, das erst im Dezember veröffentlicht wird. Das englische Softwarehaus Alternative, bekannt durch Billigspiele, wird demnächst auch Vollpreis-Programme auf den Markt bringen. Als erstes steht eine Umsetzung der Grusel-Komik-Fernsehserie "The Munsters" an. Grand Slam zeigte eine fast fertige ST-Umsetzung des Automaten-Spiels "Pac-Mania". Das dreidimensionale Pac-Man-Spiel hat fließendes Scrolling, die Grafik wird im Augenblick noch einmal überarbeitet. Voraussichtlich gibt es in der nächsten Ausgabe einen Test von Pac-Mania.

Ein heißes Messegerücht besagte, daß Atari nächstes Jahr eine Videospiel-Konsole auf ST-Basis sowie einen überarbeiteten ST herausbringen will. Manche Entwickler wollen von 4096 Farben, Hardware-Scrolling und Digital-Sound gehört haben. Das Management von Atari hüllt sich zu diesem Thema allerdings in Schweigen.

bs

Vier-Spieler-Adapter lieferbar

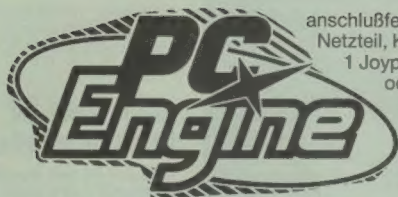
Der Vier-Spieler-Adapter, mit dem bis zu vier Personen bei "Gauntlet II" gleichzeitig per Joystick spielen können, ist endlich für Atari ST und Amiga erhältlich (Preis: 20 Mark). Er wird einfach hinten an den Computer angestöpselt.

mg



GAMESWORLD

München · Nürnberg



anschlußfertig mit:
Netzteil, Kabel für Scartbuchse,
1 Joypad (Anschluß an Fernseher
oder Monitor mit Scart-Buchse)
für gesamt nur DM 499.-



Foto: Powerplay

Die Superspielkonsole ist endlich da!!!
Eine irre Graphik!!!
Ein super Sound!!!

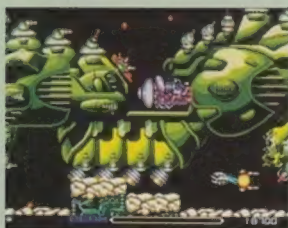


Foto: Powerplay

R - Type 1	DM 99.-
R - Type 2	DM 99.-
Drunken Master	DM 89.-
Gallaga '88	DM 99.-
Victory Run	DM 89.-
Wonderboy in Monsterland	DM 99.-
Shanghai	DM 89.-
Tale of a Monsterpath	DM 89.-
Chan and Chan	DM 89.-
Baseball	DM 89.-

Spielhallenatmosphäre zu Hause!



Foto: Powerplay

Vorankündigungen:

Dragon Spirit
World Court Tennis
Neuromancer
und noch weitere
15 Spiele in Kürze



Foto: Powerplay

"Fusions" feiner Farbverlauf

"Hoppla, was ist denn mit dem Amiga-Monitor los?". Zu diesem Kommentar läßt man sich schon mal hinreißen, wenn man zum ersten Mal

ten des Amiga aus: unter 32 Farben gleichzeitig läuft gar nichts.

Spieleler verspricht Fusion eine Mischung aus viel Ballerei und etwas Strategie zu werden. Sie steuern einen Gleiter, aus dem bei Bedarf ein Bodenfahrzeug ausgekoppelt

Trivial Pursuit, zweiter Streich

Zwei Jahre nach dem Erfolg der Computerspiel-Adaption von "Trivial Pursuit" hat Domark ein weiteres Programm angekündigt, das auf diesem

Brettspiels "Espionage" angekündigt. Sie kontrollieren ein Team von zwölf Geheimagenten, die hinter vier Mikrofilmen her sind. Auf der Suche nach den Filmen, auf denen die Konstruktionspläne für eine Waffe abgezeichnet sind, bereisen die Spione viele Länder der Erde. Nur durch geschickte Taktieren rettet man sich aus anscheinend aussichtslosen Situationen. Espionage soll für alle populären Computer erscheinen. **mg**

Wertungen für PC-Engine-Spiele

In der letzten Ausgabe von *POWER PLAY* haben wir ausführlich über die PC-Engine berichtet. In dem Beitrag wurden einige Spiele für die Konsole beschrieben, aber noch keine Wertungen vergeben. Dies holen wir nun nach.

Spiel	Power-Wertung
R-Type I	89
R-Type II	85
Galaga '88	90
Victory Run	76
Kung-Fu	67

Neben den fünf aufgeführten Spielen stand uns auch eine Baseball-Simulation zur Verfügung, die wir leider nicht bewerten können: Die japanischen Texte, die ständig auf dem Bildschirm erschienen, ließen sich beim besten Willen nicht entziffern. Die Grafik sah im Vergleich zu den anderen Spielen enttäuschend aus. Alle Module kosten zwischen 89 und 99 Mark. **mg**



Besonders buntes Ballern bei "Fusion" (Amiga)

die Grafik des Amiga-Action-Spiels "Fusion" sieht. Grund der Verwunderung: Im ersten Level von Fusion gibt es einige superfeine Farbverläufe von Gelb nach Grau und Grün, die im ersten Augenblick so aussehen, als ob der Monitor einen starken Magnet-Schlag bekommen hätte. Doch am Monitor liegt es nicht; Fusion nutzt lediglich die Grafik-Fähigkeit

werden kann. Nur durch die Kombination beider Schiffe wird es Ihnen gelingen, alle Hindernisse zu überwinden und alle am Boden befindlichen Schalter zu betätigen. Auch an Extra-Waffen wurde gedacht. Electronic Arts will Fusion noch im Oktober für den Amiga veröffentlichen, eine ST-Version ist in Planung. **bs**

erfolgreichen Brettspiel basiert: "A new Beginning on Genus II" soll zu Weihnachten für alle populären Computer erscheinen. Deutsche Versionen sind auch geplant. **mg**

Heute schon spioniert?

Grandslam hat für Oktober die Computer-Version des

Massenhaft TASCHENGELD-Preise, Bit für Bit

Der Hit!!!

Dalley Thompsons OLYMPIC CHALLENGE

C 64/128	K 33,95	D 46,50
Amiga, Atari ST		D 62,50
PC-komp.		D 81,90

FOOTBALL MANAGER II (deutsch)

C 64/128	K 33,95	D 46,50
Amiga, Atari ST		D 57,50
PC-komp.		D 57,50

SALAMANDER

C 64/128	K 28,50	D 43,50
CPC	K 28,50	D 46,50

SUMMER OLYMPIAD

C 64/128	K 33,95	D 46,50
Amiga, Atari ST		D 62,50
PC-komp.		D 81,90

NIGHT RIDER

C 64/128	K 33,95	D 46,50
Atari ST		D 62,50
PC-komp.		D 62,50

MICKY MOUSE

C 64/128	K 33,95	D 46,50
Amiga, Atari ST		D 62,50

**FONTMASTER C 64 DM 95,- (D)
C 128 DM 95,- (D)**

**MacroDAT C 64/128 DM 40,-
MacroText C 64/128 DM 40,-**

**MacroText + MacroDAT zus. DM 69,-
ALLE 3 ZUSAMMEN NUR DM 160,-**

Bestellen Sie sofort schriftlich oder telefonisch. Alles sofort lieferbar. Nachnahme + DM 5,-. Scheck + DM 3,-. Katalog mit Gesamtprogramm liegt jeder Lieferung bei. Oder gesondert anfordern.

Ihr SOFTWARE-VERSAND

WESP MAGIC LTD. POSTFACH 1302, 7332 EISLINGEN-FILS, Tel. 07161/83381

Jeden Monat präsentiert **POWER PLAY** die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die aktuellen Verkaufsschlagere in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei ak-

tuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten uns vor, Mehr-

facheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenspieler oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospiel-Konsolen und "Disk-only"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: **Hitparade**
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Wolfgang Behnke, Beiefeld
Robert Blum, Hilden
Rudolf Drosdek, Weyer
Heiko Jäger, Siersburg
Ren Joris, Geilenkirchen
Karsten Lotz, Esslingen
Alexander Mauch, Oberbachem
Peter Müller, Sohren
Klaus Schneider, Speyer
Cornelius Schwarz, Breklum
Werner Stock, München
Marc Voßhans, Ganderkesee

Herzlichen Glückwunsch! (hl)

Leser-Hitparade

1. (1) **Great Giana Sisters**
(Time Warp/
Rainbow Arts)



"Great Giana Sisters"
ist weiterhin Spitze

2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (3) **Pirates** (Microprose)
4. (12) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
5. (8) **Wizball** (Ocean)
6. (4) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
7. (7) **Bubble Bobble** (Firebird)
8. (10) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
9. (6) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
10. (5) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
11. (-) **Football Manager 2** (Addictive)
12. (19) **Ports of Call** (Aegis)
13. (-) **Dungeon Master** (FTL)
14. (16) **Tetris** (Mirrorsoft)
15. (20) **Interceptor** (Electronic Arts)
16. (-) **Indiziertes Spiel**
17. (11) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
18. (18) **IO** (Firebird)
19. (14) **The Train** (Accolade/Electronic Arts)
20. (-) **Impossible Mission II** (Epyx/U.S. Gold)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

1. (1) **Great Giana Sisters**
2. (3) **Ports of Call**
3. (4) **Interceptor**
4. (2) **Bubble Bobble**
5. (-) **The Bard's Tale II**

C 64/128:

1. (1) **Maniac Mansion**
2. (2) **Great Giana Sisters**
3. (3) **Pirates**
4. (-) **The Bard's Tale III**
5. (4) **California Games**

Atari ST:

1. (1) **Dungeon Master**
2. (2) **Bubble Bobble**
3. (4) **Great Giana Sisters**
4. (5) **Carrier Command**
5. (-) **Lords of Conquest**

Videospiele:

1. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
2. (-) **Aleste**
3. (-) **Zillion**
4. (-) **Super Wonderboy in Monsterland**
5. (-) **Legend of Zelda**

England

Vollpreis-Spiele:

1. (1) **Football Manager 2** (Addictive)
2. (-) **Road Blasters** (U.S. Gold)
3. (2) **Indiziertes Spiel**
4. (-) **Track Suit Manager** (Goliath)
5. (3) **Out Run** (U.S. Gold)
6. (-) **Empire strikes back** (Domark)
7. (-) **Street Fighter** (GO!)

Billigspiele und

Compilations:

1. (1) **Ace** (Cascade)
2. (4) **Air Wolf** (Encore)
3. (3) **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
4. (5) **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)
5. (6) **European 5-A-Side** (Silverbird)
6. (-) **Stunt Bike Simulator** (Silverbird)
7. (-) **Battleships** (Encore)

U.S.A.

1. (1) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (4) **Queston II** (SSI)
3. (8) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
4. (2) **Paperboy** (Mindscape)
5. (3) **Gauntlet** (Mindscape)
6. (6) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
7. (12) **Ultima V** (Origin)
8. (-) **Pool of Radiance** (SSI)
9. (10) **Impossible Mission II** (Epyx)
10. (5) **Skate or die** (Electronic Arts)
11. (-) **Zak McKracken** (Lucasfilm)
12. (7) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
13. (14) **Obliterator** (Psygnosis)
14. (-) **Wasteland** (Electronic Arts)
15. (11) **Test Drive** (Accolade)



Rainbow Games

Spielautomaten GmbH

Düsseldorf, Hansa-Allee 201. Seit einigen Wochen ist dies die zweite Adresse von "Rainbow Arts" neben den Büros in Gütersloh. Dieses Softwarehaus sorgt seit über einem Jahr für interessante Computerspiele.

Wie wird bei Rainbow Arts gearbeitet? Was ist das Besondere an deutschen Programmieren? Um diesen Fragen auf den Grund zu gehen, führen Boris Schneider und Heinrich Lenhardt nach Düsseldorf, trommelten nachmittags das ganze Rainbow Arts-Team zu einer Runde Kaffee zusammen und sprachen über die tägliche Routine und die Besonderheiten des Programmierberufs.

Besonders aktiv in der Gesprächsrunde waren: Olaf Rappe, der gerade Titel wie "Bad Cat" auf MS-DOS-PCs umsetzt, Chris Hülsbeck, bekannt als Sound-Programmierer auf C 64 und Amiga, sowie Marc Ullrich, Geschäftsführer von Rainbow Arts und damit auch für Marketing und Produkte verantwortlich.

Heinrich: Wieviel verdient Ihr denn so im Monat? Kann man vom Programmieren leben?

Chris: Ich verdiene mit meinen 20 Jahren im Vergleich zu anderen Jugendlichen schon recht ordentlich. Es ist eine aufstrebende Branche, bei der man auch in jungen Jahren sehr weit kommen kann. Man sollte sich aber keine Träume vom Porsche und dem tollen Leben als Millionär machen.

Marc: Ich kann ja mal die Bandbreite des Programmiergehalts bei uns angeben: Das schwankt zwischen 2500 und 3800 Mark Monatsgehalt plus Beteiligungen am Umsatz. Die Beteiligungen liegen zwischen 13 und 50 Pfennig pro verkauften Spiel. Ohne Gehalt ist die Beteiligung natürlich ungleich höher.

Man muß bedenken, wer alles an einem Computerspiel verdient: Da ist erst einmal der Staat mit 14 Prozent Mehrwertsteuer. Der Großhändler und der Händler bekommen zusammen etwa 60 Prozent Rabatte. Von einem Spiel, das sechzig Mark im Laden kostet, bleiben etwa zwanzig Mark übrig. Davon gehen dann noch die Produktionskosten, also die Kosten für Diskette, Ver-

Kaffeeeklatsch in Düsseldorf: POWER PLAY diskutierte mit den Programmierern von Rainbow Arts über Spiele, Geld und Ruhm.

packung und Anleitung ab, das macht etwa neun Mark, also bleiben knapp elf Mark übrig. Von diesen elf Mark müssen wir die Arbeit an Programm, Grafik, Sound und Anleitung finanzieren, aber auch die Werbung bezahlen und die Verwaltung, denn wir brauchen nun mal per Gesetz eine genaue Buchhaltung.

Wenn es sich um Gelddinge dreht, kommt man unweigerlich auf das Thema Raubkopierer. Ein Beispiel aus unserem Alltag: Ein gewisser "Detonator 2001" aus Berlin, ansonsten anonym, hatte wohl eine kleine Profilneurose und rief

Olaf: Ich finde die ganze Kopier-Diskussion eigentlich überflüssig. Wenn sich einer ein Brettspiel im Laden kauft, dann stellt sich das Problem gar nicht. Denn es ist nur bei Computerspielen möglich, Disketten zu kopieren. Bestimmte Leute sehen es halt als Sport an, einen Kopierschutz zu cracken. Aber es ist einfach illegal und schädigt die Leute, die damit ihr Geld verdienen. Man muß auch bedenken, daß in einem Spiel viel Arbeit steckt. Die Entwicklungszeit beträgt normalerweise sechs Monate, und in dieser Zeit sind mehrere Leute am

Leute, die ihre eigenen Daten speichern, werden dadurch nicht zu armen Menschen. Eine solche Lösung ist aber sicher nicht ideal, weil das zu emotionalen Eskalationen führt.

Boris: Aber es wird doch Leute geben, die denken: "Wenn ich für die Leerdisketten eine Kopier-Abgabe leisten muß, dann darf ich auch wie wild kopieren..."

Marc: Das ist eben das Problem der emotionalen Eskalation.

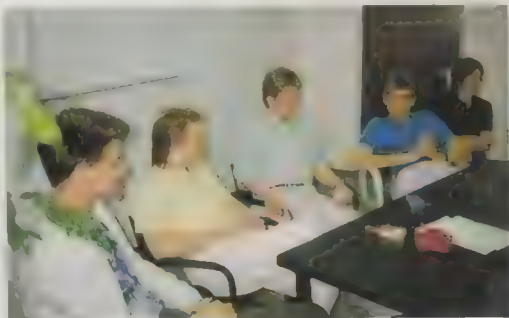
Heinrich: Es soll schon vorgekommen sein, daß für bestimmte Computer keine Software mehr produziert wurde, weil zuviel kopiert und keine Software mehr verkauft wurde. Dann ist das Heulen und Zähneklappern groß, und viele Leute beschwerten sich: "Warum gibt es keine Software für den 'Soundos' mehr?"

Marc: Ein Beispiel: Die Verkaufszahlen für CPC-Software sind 1987 schlagartig um 60 bis 80 Prozent gesunken. Wir führen das auf zwei Effekte zurück: Zum einen wurde der CPC durch leistungsfähigere Computer, beispielsweise PCs, ersetzt. Zum anderen ist auf dem CPC kaum noch etwas zu schützen; da wird alles sofort mit Kopierprogrammen rübergezogen. Deswegen wird das Softwarevolumen für CPC zwangsläufig kleiner werden.

Das Problem liegt aber auch im Einzelhandel, in den Kauf- und Warenhäusern, die etwa 60 Prozent vom Computerspiele-Umsatz in Deutschland machen. Ein Warenhaus führt nämlich keine Software mehr, sobald es den entsprechenden Computer nicht mehr hat. Es gibt sicherlich noch einige Atari-XL-Besitzer, die gerne Spiele kaufen würden, aber die Kaufhäuser, die den Atari XL nicht mehr anbieten, haben in der Regel auch keine XL-Software mehr auf Lager.

Boris: Ich darf noch ein Schlagwort in die Runde einbringen. Thema: Indizierung. Eure Meinung?

Marc: Ich möchte anregen, daß das Schachspiel indiziert wird. In dem Schlagen des gegnerischen Bauern steckt die Darstellung einer menschlichen Tötung. Insofern ist das Schachspiel "stark sozial-ethisch desorientierend".



Mit beim Interview dabei (von links nach rechts): Chris Hülsbeck, Lothar Schmidt, Thomas Hertzler, Ramiro Vaca

den Programmierer an von "In 80 Days Around The World". An Detonator behauptete, er hätte dieses Spiel geknackt und quer durch Deutschland verschickt. Darauf sagte der Programmierer: "Damit schädigst du mich aber", worauf Detonator antwortete: "Wieso? Du hast doch dein Geld bekommen. Ich schädige doch nur das Softwarehaus." Ein Softwarehaus muß man seiner Meinung nach wohl schädigen, weil die wieso so viel verdienen. Es ist nur leider so, daß das Softwarehaus die Basis für den Arbeitsplatz ist und daß ein Programmierer an den Verkäufen seines Spiels beteiligt wird. Außerdem macht das Geld, das das Softwarehaus verdient, erst die Bezahlung eines Gehalts möglich.

Projekt beteiligt. Wenn das Spiel dann wild kopiert wird, ist das einfach schade für die, die sich die ganze Arbeit gemacht haben. Man will doch die Früchte seiner Arbeit ernten. **Boris:** Es war mal eine pauschale Softwareabgabe im Gespräch, die auf den Preis von Leerdisketten aufgeschlagen werden sollte. Was haltet ihr davon?

Marc: Ich fände eine solche Abgabe prinzipiell fair. Ich möchte den Anwender sehen, der keine Raubkopie hat. Selbst ganz große Firmen mit ihren Betriebs-PCs verwenden teilweise Raubkopien.

Wenn man eine solche Abgabe in Maßen hält, beispielsweise 50 Pfennige pro Diskette, ist das meiner Meinung nach ein denkbarer Weg. Die

Schachspiele kann jeder Jugendliche kaufen und spielen, und das sollte strikt unterbunden werden. Am besten rückwirkend, mit Beschlagnahme aller deutschen Schachspiele... Das war jetzt natürlich ironisch gemeint!

Ich bin durchaus einverstanden, wenn ein Neonazi-Demo indiziert wird, kann auch gut verstehen, wenn ein Spiel indiziert wird, bei dem sich Soldaten gegenseitig niedermachen. Nur, was zum Teil sonst noch so indiziert wird, halte ich größtenteils für fraglich.

Gerade ein Computerspiel besitzt in der grafischen Darstellung einen hohen Grad von Abstraktion. Ich halte eine Zusammenstellung der hundertfünfzig besten Tatort-Mordszenen um 20.15 Uhr in der ARD für viel jugendgefährdender, denn dort agieren reale Menschen.

Heinrich: Es gibt dieses landläufige Image vom "typischen Programmierer". Das sind die fantasielosen Wesen, die im Halbdunkel über ihren Bildschirmen brüten...

Chris: Ich find' dieses Image des "Computer-Freaks" auch

ziemlich abgelutscht: Sitzt dauernd vor dem Rechner und hackt sich einen ab. Ich geh' viel lieber auf den Rummelplatz oder in die Spielhalle oder mach' irgendwas anderes, wie Fahrradfahren. Auch in den meisten Zeitschriften

"Freak"-Klischee auch auf mich zutrifft, aber im Prinzip sind Programmierer Menschen wie alle anderen. Heinrich: Ja, aber die meisten Programmierer haben schon ihre Macken...

Chris: Macken hat wohl jeder.



An seinem Schreibtisch entwickelt Olaf Rappe Spiele für MS-DOS

sieht du nur Bilder von Typen, die über einem Computer hängen. Das ist ein schlechtes Image, ich find' das schade. Es gibt sicher manchmal exzessive Phasen, in denen dieses

Olaf: So ein ununterbrochenes Hacker-Dasein läßt sich auch nicht auf Dauer durchhalten. Es gab auch bei mir eine Phase, in der ich Tag und Nacht über der Kiste gesessen habe.

Aber man kann das nicht jahrelang machen.

Boris: Wenn man mit dem Programmieren schon nicht reich wird, kann man dann wenigstens berühmt werden?

Chris: Wir halten es für eine traurige Entwicklung, daß man immer mehr Geschäftsleute in der Branche sieht. Die Programmierer treten in den Hintergrund, werden immer unwichtiger. Dieses Starverhalten, wie man es von Schallplatten und Fernsehen kennt, ist ganz stark rückläufig. Ich habe die Befürchtung, daß der Programmierer in ein paar Jahren nur noch ein unbekannter Angestellter ist. Das ist zum Glück bei Rainbow Arts nicht so.

Olaf: Daß die Leute schon an Programmieren interessiert sind, sehe ich an der Fanpost. Chris bekommt sehr regelmäßig Fanpost, weil er durch seinen C 64-Sound hervorgetreten ist und auch durch Zeitschriften sehr bekannt gemacht wurde. Deswegen müssen auch in Zukunft alle Leute, die an einem Programm mitarbeiten, erwähnt werden.

hl/bb

ATARI VCS 2600 *



Die Klassiker von gestern ...

... Donkey Kong, Smurf, Zaxxon, Ghostbusters ...
und viele andere!

Die Hits von heute ...

... Summer Games, Winter Games, Decathlon, California Games, Private Eye, Skateboardin' ...
und viele andere!

Die Bestseller von morgen ...

... F-14 Fighter Pilot (Flugsimulator), River Raid II ...

und viele andere!

ALLES ERHÄLTICH

bei z. B.

OTTO Versand, Hertie, Horten, Karstadt, Kaufhof, VEDES-Fachgeschäften ...

und vielen anderen!



Vertrieb:



VIDIS Electronic Vertriebs GmbH
Neuhöfer Damm 110. 2102 Hamburg 93

Tel.: 040/751301
Tlx.: 2173156

Für Freunde des Systems **COLECOVISION** haben wir noch reichlich Hard- und Software am Lager! Fordern Sie unsere Preisliste an!

Eliminator

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik	75	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	66	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Power-Wertung	65	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Aus dem Untergrund kommt der "Eliminator", eine Kriegsmaschine auf der einsamen Mission, alle Formen des Lebens auf allen Planeten zu vernichten. Ein toller Super-Schurke? Falsch geraten. Sie sollen den "Eliminator" nicht zerstören — denn Sie sind der Eliminator. Ihr Auftrag: Nieten Sie alles um, was sich Ihnen in den Weg stellt.

Der Eliminator hält sich aber zumindest an die intergalaktische Verkehrsordnung, denn er bleibt brav auf der Straße und fährt immer konstant die erlaubte Höchstgeschwindigkeit. Sie lenken das Fahrzeug lediglich nach links und rechts. Neben vielen zerstörbaren Angreifern gibt es auch Hinder-

nisse, die umfahren oder per Sprungschanze übersprungen werden müssen.

Hin und wieder werden Sie auf einen Würfel oder eine Pyramide stoßen; wenn Sie diese aufsammeln, gibt es mehr Munition oder eine neue Extrawaffe.

Wenn der Eliminator mit einem Gegenstand kollidiert, kostet das sofort eines seiner drei Leben. Wird er von gegnerischen Kugeln getroffen, zehrt das an den Schutzschilden. Sind diese aufgebraucht, ist ebenfalls ein Leben futsch. Am Ende von einigen der insgesamt 16 Spielstufen bekommt man ein Paßwort verraten, mit dem man später einige Levels überspringen kann. **bs**



Auf und ab und Rechtskurve und dann ein Tunnel... Eliminator ist die reinste Achterbahnfahrt. Der 3D-Effekt der Strecken ist sehr überzeugend und dazu sehr schnell und fließend. Auch die nett gezeichneten Sprites huschen ganz schön über den Bildschirm. Aber spielerisch ist Eliminator höchstens Mittelklasse, denn es ist praktisch unmöglich, den gegnerischen Schüssen auszuweichen. Mit gutem Gedächtnis (...wo waren doch gleich die Hindernisse?), einem flinken Feuer-Finger und einem Schuß Glück kann man nach vielen Versuchen den ersten Level schaffen. Nur gut, daß das Paßwortsystem eingebaut wurde, ansonsten würde man wohl schnell die Lust verlieren.



Auch im Tunnel schlägt der Eliminator unbarmherzig zu (ST)

The Vindicator

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	77	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	80	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Power-Wertung	53	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

In Computerspielen haben Außerirdische oft folgende dumme Angewohnheiten: Erstens wird die Erde erobert und zweitens die Menschheit kräftig unterdrückt. Dieselbe dumme Geschichte ist auch

diesmal passiert, doch die Aliens haben die Rechnung ohne den "Vindicator" gemacht. Er ist der harte Bursche mit dem Herz auf dem rechten Fleck und einer Knarre im Gepäck.



Action für Experten ist im dritten Teil angesagt (C 64)



Bei Vindicator bekommt man gleich drei unterschiedliche Spiele fürs Geld. Auf ein Action-Adventure folgt eine horizontal scrollende Ballerei und zuletzt gibt's Einzelkämpfer-Action im Stil von "Thundercats" & Co. Alle drei Teile sind ziemlich schwierig. Um den zweiten oder dritten Abschnitt zu sehen, muß man zudem die vorigen Levels durchgespielt haben.

Grafik und Sound sind vor allem im dritten Teil sehr gut gelungen. Die Sprites sind zum Teil ausgezeichnet gemalt und animiert; zündende Disco-Rhythmen begleiten das kernige Geschehen. Obwohl man über Mangel an Abwechslung nicht klagen kann, macht mir Vindicator insgesamt nicht allzuviel Spaß. Die gute Grafik kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß der Spielwitz recht flau ist. In den drei Programmtiteln wird mehr Masse als Klasse geboten. Nicht ganz mein Fall.

Unser tapferer Vindicator bricht auf, um die Invasoren im Alleingang zu vernichten. Das geschieht schön säuberlich in drei Teilen. Im ersten Abschnitt kommen die Freunde von Action-Adventures auf ihre Kosten. Der Vindicator schleicht durch eine Basis der Außerirdischen. Indem er Zweikämpfe gewinnt, kommt er in den Besitz von Computer- und Lift-Karten, Munition für seine vier Waffen und Lebensenergie-Spendern. Mit den Computerkarten erhält er Zugriff auf Terminals. Hier muß

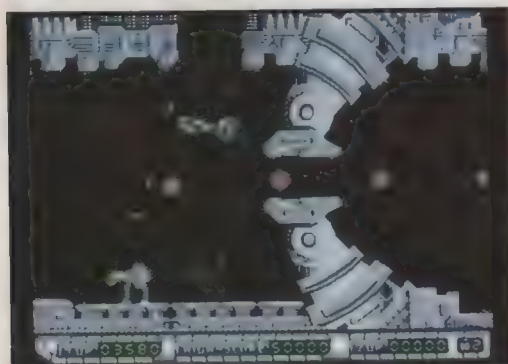
man ein anagrammatikalisches Puzzle lösen — das ist fast so kompliziert, wie es sich anhört (Hilfen für Vindicator gibt's bereits in dieser Ausgabe unter "Power-Tips").

In den beiden anderen Spielsequenzen ist dann handfeste Action angesagt. Erst schwingt sich der Vindicator in ein Flugzeug und einen Jeep, bevor er im letzten Abschnitt dem Oberbösewicht namens Gog hinterherhetzt. Der wird aber von einer umfangreichen Mutantenhorde bewacht, die munter zurückballert. **hl**

Katakis

[illegible]

Die Amiga-Version der spektakulären Weltraumballerei "Katakis" weist gegenüber dem C 64-Original (siehe Test in *POWER PLAY* 6)



Ballern, bis der Amiga dampft bei "Katakis" (Amiga)

Auch das Extra-Waffen-System wurde überarbeitet. Erstens stehen mehr Extras zur Verfügung, zweitens erscheinen sie immer an den gleichen Stellen und drittens sieht man sofort,



Riesen-Roboter und -Raumschiffe greifen an (Amiga)



Fantastisch! Katakis ist zweifellos das bislang beste Action-Spiel für den Amiga. Mit der C 64-Version hat dieses Katakis allerdings nicht mehr viel zu tun. Das ist aber keinesfalls ein Nachteil, denn das "neue", verbesserte Katakis spielt sich wesentlich besser. Zum Beispiel die Kollisions-Abfrage: Während sie bei der C 64-Version zu pingelig war, kann das Raumschiff bei der Amiga-Umsetzung sogar Feinde oder Hindernisse durchdringen. Überhaupt ist das Spielkonzept bei der Amiga- und der Atari-Version sehr durchdacht und intelligenter als beim C 64 (wenn man "R-Type" verflucht ähnlich). Die Extras kommen hinzu, der Schwierigkeitsgrad ist ideal (anfangs etw. zu niedrig, aber immer super spielbar) und alsoch absolut ruckfrei. Endlich ein Programm, das Amiga gespielt zu werden

Menace

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ **Psychopse**

Grafik	51										
Sound	62										
Power-Wertung	52										

Gleich zu gleich gesellt sich gern. Diese Weisheit trifft auch auf gestandene Schurken zu. Sechs der finstersten Gesellen, die das Universum zu bieten hat, haben sich vor Urzeiten auf dem Planeten Draconia zu-

Die Auswahl reicht vom einfachen Punkte-Bonus über mehr Feuerkraft oder einem Beiboot bis hin zum praktischen Schutzschirm.

Sollten Sie trotz aller Vorsichtsmaßnahmen mit einem Gegner zusammenstoßen, verlieren Sie etwas Energie. Mit der Wahl des Schwierigkeitsgrades ("Rookie" und "Expert") bestimmt man, ob auch Energie abgezogen wird, wenn das Raumschiff mit der Hintergrundlandschaft kollidiert. Das macht das Spiel gleich viel schwieriger. **mg**



Kein Level ohne Ober-Bösewicht (Amiga)



Ich bin wirklich ein ausgesprochener Fan von Ballerspielen. Aber selbst mir geht der 187er Nemesis/Salamander/R-Type-Clone irgendwann auf den Wecker. Vor allem dann, wenn er wie Menace lieblos programmiert wurde. Technisch ist Menace in Ordnung (weiches Scrolling, viele Objekte auf dem Bildschirm), aber biedere Grafik, einfallslose Angriffsformationen und Extrawaffen, die man alle schon mal gese-

Immer an der Wand lang ...



Nun kann die Jagd durch die dunklen Gewölbe des Computers auch auf dem AMIGA stattfinden. Endloses Hetzen durch die 5 Labyrinth mit immer neuen Rätseln – mit immer größerer Anstrengung, die Vierergemeinschaft am Leben zu erhalten.

Tausende ST-Besitzer wissen es schon längst: „Dungeon Master“ ist ein Meilenstein der Computerspiele. Und jetzt in einer komplett eingedeutschten Version für AMIGA und ST. Ein Rollenspiel, das jeden von der Rolle haut.

Informabonen? Coupon ausfüllen und abschicken
POP 11/88

Name _____

Straße _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm



Pauken und Trompeten für Ihren PC

Wollte man bislang auf einem PC akustische Töne erzeugen, gipfelten diese Bemühungen in einem gelegentlichen Piepsen des eingebauten Miniatur-Lautsprechers. Damit ist jetzt Schluss! Mit dem neuen Creative-Music-System verleihen Sie Ihrem PC die Stimmen eines ganzen Orchesters.

Das Programm: PLAYER ermöglicht Ihnen das Abhören von aufgespeicherten Musikstücken. SING zeigt simultan zur Musik auf dem Bildschirm die zugehörigen Texte zum Mitsingen an. Und mit ANIMATED PLAYER können Sie während der Musikkwiedergabe Animationen gespeicherter Computergrafiken ablaufen lassen.

Die CMS Utilities • Mit Compose komponieren Sie Ihre eigenen Musikstücke • Ihre Instrumente

definieren Sie mit DEFINIST Manipulationen der Hüllkurven sind damit ein Kinderspiel • Mit dem Utility ABCR läßt sich ohne viel Aufwand eine automatische Baß Begleitung hervorzaubern.

Mit einer Schnittstelle für Basic und Pascal Programmierer können Sie leicht Ihre eigenen Programme mit Musik unterlegen.

Lieferumfang: kurze Steckkarte mit 12stimmigem Synthesizer mit Anschlußbuchsen für Stereoanlage bzw. Kopfhörer und Lautstärkeregelung zwei-

deutsche Handbücher sechs 5 1/4 Disketten Hardware-Voraussetzung: • PC/XT/AT oder Kompatibel • mind. 256 Kbyte RAM Software Voraussetzung: • Texteditor (z. B. SideKick)

Bestell-Nr. 91895 DM 499,-* (sFr. 449,-/sFr. 499,-*) Unverbindliche Preisempfehlung

Bitte ausschneiden und an den Verlag schicken. Bitte bezahlen Sie mit Verrechnungsscheck oder Post girozahlkarte.

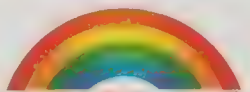
Ich bestelle ☐ Stück CMS Musikkarten.
Bestell-Nr. 91895 à DM. 499,-* gegen Voraus-
kasse Verrechnungsscheck liegt bei.
Die Überweisung erfolgt per Zahlkarte ☐

Name/Firma _____

Strasse _____

Ort _____

Datum/Unterschrift _____



Mark&Technik
Zeitschriften • Bücher
Software • Schulung

Mark&Technik Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Mark&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHW&EIZ Mark&Technik Vertriebs-AG, Kolnerstraße 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656. ÖSTERREICH: Mark&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neubauser 26, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393. O. Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526. Ueberreuter Media Verlagsgesellschaft (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 4815430.

Soldier of Fortune

Die Symbole der zwölf Tierkreiszeichen sind heiß begehrt: Ohne sie geht der magischen Quelle die Kraft aus, mit der sie böse Geister hinter Schloß und Riegel hält.

C 64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	77	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Sound	67	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Power-Wertung	73	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32

John Cumming ist wieder da. 1987 legte der Engländer mit "Zynaps" ein Action-Spiel vor. Für sein neues Spiel ließ er sich ein Jahr Zeit. Zum Glück hat John keinen Aufguss seines erfolgreichen Weltraumspiels programmiert, sondern ein komplexes Action-Adventure geschrieben.

Im Mittelpunkt von "Soldier of Fortune" steht die Zodiac-Kraftquelle. Seit vielen Jahrhunderten hält sie alle bösen Geister gefangen. Der abtrünnige Magier Krillys zerstört eines Tages die Zodiac-Kraftquelle. Geister und Dämonen können jetzt die Menschheit terrorisieren. Die mächtigen Zauberer, die einst die Quelle schufen, kommen auf rätsel-hafte Weise ums Leben. Tartarus



Wichtige Gegenstände gibt's gegen bare Münze (C64)

▼ Mit genauen Sprüngen kommt man nach oben (C64)



rus und Teron sind die einzigen Überlebenden, die wissen, wie die Zodiac-Kraftquelle wiederhergestellt werden kann: Zwölf magische Schriftrollen – eine für jedes Tierkreiszeichen – müssen hergeschafft werden.

Zu Beginn des Spiels wird die Welt bereits von den bösen Geistern beherrscht. Tartarus

und Teron müssen ständig mit Angriffen rechnen. Am Anfang sind unsere Helden mit einer magischen Waffe und einer schwachen Rüstung ausgestattet. Für das Vernichten von Monstern erscheinen Goldstücke, die noch eingesammelt werden müssen. Um sich für das Gold feine Sachen zu kau-

fen, kann man Läden betreten. Gegen Bargeld gibt's Element-Symbole, die nötig sind, um bestimmte Türen zu öffnen, bessere Waffen, stärkere Rüstungen, Extraleben und die begehrten Schriftrollen zu bekommen. In jedem Laden ist das Angebot begrenzt. Manche Dinge bekommt man auch nur, wenn man sie gegen einen anderen Gegenstand tauscht und noch ein bißchen Gold drauflegt.

Zwei Spieler können gleichzeitig antreten; man darf natürlich auch alleine spielen. Zu zweit ist Teamwork angesagt, auch wenn es gelegentliche Momente heftigen Konkurrenzdenkens gibt. Wer zum

Beispiel als erster in einen Laden kommt, der Extraleben verkauft, bekommt sie wesentlich preiswerter als sein Kumpel. Andere Gegenstände sind vergriffen, wenn sie einmal gekauft wurden.

Tartarus und Teron können laufen, springen, sich ducken, klettern und schießen. Hält man den Feuerknopf ein Weilchen gedrückt, aktiviert man den "Super-Schild" und macht die zwei für einige Augenblicke lang unverwundbar.

Bei Soldier of Fortune liegt die Betonung auf der Action-Seite, denn man muß schon fleißig schießen und genau springen, um gegen die zahlreichen Gegner eine Chance zu haben. Ohne Kartenzeichen und Knobeln kommt man aber auch nicht weiter. Die stets brennende Frage "Was brauche ich wann... und wo kann ich es für wieviel bekommen?" wird Action-Adventure-Fans eine ganze Weile lang beschäftigen.

Von Soldier of Fortune ist eine deutsche Version geplant, bei der sowohl die Anleitung als auch die Texte auf dem Bildschirm übersetzt sind. *hl*



Angeht die Flut von Browserspielen, die sich zur Zeit über uns ergießt, ist man für ein solides Action-Adventure wie Soldier of Fortune richtig dankbar. Obwohl ich nicht gerade ein Fan dieses Genres bin, kann mir John Cummings neues Spiel durchaus imponieren. Für Action ist reichlich gesorgt: Mit vielen, zum Teil sehr originalen Extrawaffen zieht man gegen eine stattliche Dämonenbrut ins Feld. Die Steuerung ist genau und äußerst zuverlässig.

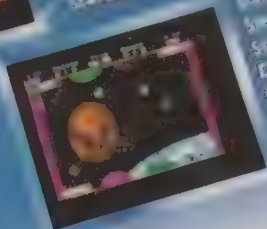
Der Schwierigkeitsgrad von Soldier of Fortune ist recht happig. Sie müssen oft gutes Timing und viel Geschick beweisen. Spielstände können nicht gespeichert werden.

Wer Action pur bevorzugt, sei gewarnt. Man muß viel rumprobieren, um an die gewünschten Gegenstände zu kommen und beim Einkauf von Extras auch viel Geduld haben, wenn man die ganzen Läden abklappert. Wer Action-Adventures schätzt, wird aber gut bedient.



Soldier of Fortune erinnert mich etwas an japanische Videospiel-Module wie "Super Wonderboy" und "Legend of Zelda". Action und Adventure wurden geschickt vermischt. Zahlreiche Extras, viel Abwechslung bei den einzelnen Levels und die eine oder andere spielerische Neuheit fügen sich zu einem positiven Gesamtbild zusammen. Sehr schön ist der Zwei-Spieler-Modus, der voll auf Teamwork abzielt.

Soldier of Fortune ist auch technisch gut gelungen. Sauberes Scrolling und tolle Animation, eine nette Titelmusik und solche Details wie das bunte Schriftbild erfreuen das Spielerherz.



in ferner Zukunft als die Menschen von
ungewöhnlich neuen Spiele erfunden. In der
wurde das genialste Staffball erfunden. In der
intergalaktischen Meisterschaften wurden
sind die Meisten der fiktionalen Realität.
Staffball ist ein Spiel der unendlichen Realität.
für jeden Spieler ist ein
kann. Es ist ein Spiel
die Regeln sind einfach
Sind alle Spieler
Doch auch wenn sie
sind die einzigen
eigene Eigenschaften
indem sie lassen
die Spieler
sich zu bewegen



Amiga, Atari ST, C64

Entwicklung: Mantis Software
Copyright: Mantis Software



Reise zum Mittelpunkt der Erde

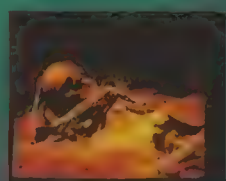
Spuren von Arne
Sakussem dringen
das Innere der Erde ein. Sie be-
gleiten in diesem Spiel die Aben-
teurer, die sich auf den gefährlichen
Weg der Erforschung einer unbe-
kannten Welt begeben haben. Sie
weisen den Weg, der eingeschlagen
werden soll. Sie sind für die Gesund-
heit Ihrer Begleiter verantwortlich.
Suchen Sie die Champignonwälder,
welchen Sie die Mammutherden aus-
ziehen. Sie, daß Ihnen kein Abenteuer
zu viel ist.

namigen Roman des Schriftstellers
Jules Verne. Die Textausgabe erfolgt
in Deutsch. Über 200 KB Grafik und
8 Actionlevel, gepaart mit viel Stra-
tegie, werden auch Sie begeistern.



Amiga, Atari ST, C64

Entwicklung: Chip-Software
(Frankreich)



Rainbow Arts

Vertrieb: Rainbow GmbH
Mantel Software

Typhoon Thompson

Atari ST
zirka 75 Mark (Diskette) ★ Broderbund

[illegible]

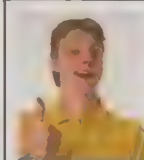
Schnelles 3D, schicke Animation (ST)

Ein Pionier der amerikanischen Spieleszene feiert ein glanzvolles Comeback: Dan Gorlin, Programmierer des Klassikers "Choplifter", präsentiert mit "Typhoon Thompson" ein neuartiges 3D-Action-Spiel für den ST.

Um ein gekidnapptes Kind zu befreien, müssen Sie auf hoher See vier Gegenstände aufstöbern. Diese gibt's im Tausch gegen Seekobolde, die man allerdings erst einfangen muß. An Bord eines Rettungsrings mit Lasergeschütz und Düsenantrieb brausen Sie auf eine Gruppe von kleinen Inseln zu. Wenn Sie mit dem Laser

freundlich anklopfen, entschlipfen den Inseln seltsame Fahrzeuge mit Seekobolden am Steuer. Einige Gefährte sind für Sie harmlos, andere greifen mit Seifenblasen oder grünen Säurekugeln an. Treffen Sie eines der Fahrzeuge, werden die Seekobolde herausgeschleudert und treiben für kurze Zeit reglos im Wasser. Jetzt sollte man sie schleunigst aufsammlen.

Wurden alle Kobolde eingesackt, erhalten Sie zur Belohnung einen der vier gesuchten Gegenstände. Das Spiel geht dann mit höherem Schwierigkeitsgrad weiter. *ma*



Eines steht fest: Dieses Spiel gehört in jede gut sortierte ST-Spielsammlung. Altmeister Dan Gorlin hat es erneut geschafft, ein Programm zu entwickeln, das nicht nur Spiele-Freaks entzückt. Typhoon Thompson begeistert durch die sagenhaft witzige und bezaubernde Animation der Spielfiguren auch Leute, die an Computerspielen weniger interessiert sind. Das Spielprinzip ist fesselnd, perfekt durchdacht und dazu originell. Die feinfühligste Maussteuerung vermittelt zusammen mit der flotten und fließenden 3D-Grafik ein tolles Spielgefühl. Selbst Kleinigkeiten wie die Spiegelungen der Objekte im Wasser wurden exakt ausgetüftelt. Für mich zählt Typhoon Thompson zu den zehn besten Spielen, die bislang für den ST erschienen sind.

Graffiti Man

Amiga (Atari ST, C 64)
29 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	46									
Sound	61									
Power-Wertung	24									

Der coole Mickey will etwas gegen den Grauschieber in seiner Stadt tun. Um den öden City-Beton aufzuheulen, greifen Graffiti-Künstler zu Farb-Sprühdosen und bemalen Wände und Mauern (ganz illegal, versteht sich). Mickey will zum erlauchten Kreis dieser Graffiti-Jungs gehören, doch die nehmen nicht jeden dahergelaufenen Sprayer auf. Also scheut Mickey keine Mühen, sein Graffiti-Talent zu beweisen, um Mitglied in dieser Dosendrucker-Gilde zu werden.

"Graffiti Man" ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem jeder Level aus zwei Abschnitten besteht. Zunächst muß man Mickey mit dem Joystick an das rechte Ende eines horizontal scrollenden Spielfeldes steuern. Dabei muß unser Held

dauernd wütenden Passanten ausweichen, die den angehenden Grafitti-Maestro nicht zum Zuge kommen lassen wollen. Wird Mickey von einem Gegenstand getroffen, verliert er etwas von seinem Farbenvorrat. Eine Kollision mit einem erbosten Mitbürger hat den Verlust eines Lebens zur Folge.

Gesick allein genügt nicht. Um die Levels zu meistern, muß man sie auswendig lernen. Nur auf ganz bestimmten Strecken läßt sich das Ziel erreichen. Erreicht Mickey es, greift der Spieler zur Maus, um ein vorgegebenes Graffiti nachzusprühen. Elle ist geboten, denn ein Zeitlimit sorgt für Streß. Schafft man es, alle Levels heil zu überstehen, kann man schließlich sein eigenes Graffiti sprühen und sogar auf Diskette speichern. hl



Das Programm sprüht nicht gerade vor Spielwitz (Amiga)



Wer bei diesem Großstadt-Drama spielerische Hochgenüsse erwartet, wird enttäuscht. Man muß bei jedem Level eine Strecke herausfinden, auf der man zum Ziel gelangt. Die Idee mit der anschließenden Nachsprüß-Sequenz ist ganz nett, doch wenn man sie ein paarmal absolviert hat, kommt rasch Langeweile auf. Da Graffiti Man nicht mal eine High-Score-Liste hat, hält sich der Spielanreiz sehr in Grenzen.

Bis auf die Grafik gibt es nur wenige Unterschiede von Level zu Level. Die Sprites sehen ganz witzig aus. Sie sind aber bei weitem nicht so toll, daß man vom unwiderstehlichen Bedürfnis befallen wird, die ganze Nacht durchzuspielen.

Graffiti Man basiert auf einer hübschen Idee, doch das Spielprinzip ist ein glatter Reinfall: langweilig, wenig motivierend und sogar nervtötend. Bei der Arma-Version wird nämlich dermaßen häufig von Diskette nachgeladen, daß man fast länger wartet als spielt.

Play Nintendo!



Die neue Dimension der Telespiele:

- Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
- Mit Fan-Club für News & Infos.
- Überall im guten Fachhandel.



Generalimporteur für die Bundesrepublik
Benning GmbH Postfach 54 09 47 2000 Hamburg 94

**Ich möchte Informationen
per erster Hand**

Name

Straße

PLZ Ort

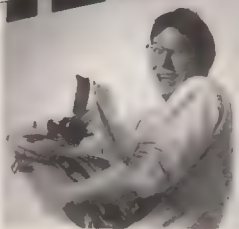
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

...und der Bildschirm lebt!

089/5022463

POWERTIPS

Wenn Eure Joystick-Künste versagen, helfen Euch die Power-Tips! Tausende Hilfen zu aktuellen Computer- und Video-Spielen machen Euch das Leben mit Monstern und Aliens leichter.



Unser Tips-Team hat sich für diesen Monat wieder besondere Knüller ausgesucht. Petra hat wieder in die Hallo-Freaks-Kiste gegriffen und Fragen herausgesucht, die Euch auf der Seele brennen. Bitte schreibt uns, wenn Ihr die Antwort wißt. Martin dagegen hat sich diesmal eine besonders schöne Karte zu "Adventures of Link" herausgepickt (Martin und ich beißen uns bei diesem Spiel gerade

an Ganon die Zähne aus - nächsten Monat mehr...).

In der Computerspiel-Sektion geht's mit "Bard's Tale III" weiter, die Dimension Arboria ist diesmal dran. Langsam werden die Monster stärker und die Rätsel fieser. Besonders stolz sind wir auf das kleine "Interceptor"-Listing, mit dem man die Missionen einzeln anwählen kann. Außerdem gibt's wieder die altbewährte Mischung aus Adven-

ture-Tips, POKes und anderen Hilfen.

Handwritten signature: Quatrol

**Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München**

Das Finale von Dungeon Master:

Wenn Ihr den Gang verlasen habt, benutzt das Eye of Time. Alle Dämonen, die Ihr finden könnt, müßt Ihr mit der Invoke-Option des Firestoffs angreifen. Sie sind nicht leicht zu besiegen, deshalb auf alle Fälle abspeichern. Die Flammenmonster kann man fast alle mit der "Fuse-Option" des Firestoffs erledigen.

Während dieser Schlachtserie habt Ihr mit Sicherheit den Schwarzen Widerling gesehen. Das ist er, der böse Lord Chaos. Ihm könnt Ihr Euch aber erst widmen, wenn Ihr die Dämonen erledigt habt.

Ihr müßt Lord Chaos mit der "Fluxcage"-Option des Staff lückenfrei (!) einkreisen. Am besten geht's wenn man ihn an eine Wand drückt. Der Knabe hat übrigens gehörenden Respekt vor Fuß. Damit kann man ihn prima jagen. Wenn er eingekreist ist, geht man auf ihn zu und benutzt den Fuse-Befehl. Jetzt darf man die verkrampften Finger von der Maus nehmen und hat Dungeon Master geschafft!

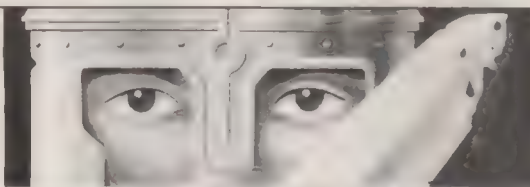
Die Herausforderung:

PALADIN

(Omnitrend, USA)

Das neue Fantasy-Rollenspiel für Ihren Amiga und ST (demnächst auch für IBM). Animation, 10 Scenarios und Scenario-Builder. Preis: **69,95 DM** mit dt. Anleitung, zzgl. **DM 4,70** bei NN-Versand, **DM 3,-** bei Vorauskasse.

Katalog gegen 0,80 DM in Briefmarken - Computertyp angeben - bei:



Brötzmann-Schaefer GbR

Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe

CoSi-Versand

VIDEO-SPIELE: NEUHEITEN/HERBST



Fachvertrieb
HOTLINE 021 50 19 48
Postfach 21 51
D-4005 Meerbusch

Nintendo	DM
Donkey Kong Jr. MATH	69,-
Super Mario Bros. II	99,-
Adventure of Link (Zelda II)	99,-
Ice Hockey	69,-
R.C. ProAm	79,-

SEGA		
Rapid Fire Unit		29,-
Aleste (Power Strike)		79,-
Blade Eagle 3D*		89,-
Fantasy Zone III (The Maze)		89,-
Maze Hunter 3D*		89,-
Space Harrier II 3D*		89,-
Wonderboy II (in Monsterland)		89,-

JOYSTICKS/-BOARD

	DM
Konix »Speedking« (NINT.)	49,-
Konix »Speedking« (SEGA)	49,-
NINTENDO »Adventure«	119,-

OLYMPIA-SPORTS-KITS/NINTENDO

► Sie gewinnen gleich zweimal • Attraktive Spiele-Kits • Medaillenverdachtige Preise! ◀			
● SPORT KIT »Fitneß Center (FC)« (NES-Konsole + FC + Kassetten mit 5 Spielen)	358,-	Wählen Sie unter sämtlichen Sportmodulen:	
● SPORT KIT II (2 verschiedene Kassetten Ihrer Wahl *)	119,-	■ Soccer Fußball	■ Excite Bike
● SPORT KIT III (2 verschiedene Kassetten Ihrer Wahl *)	159,-	■ Tennis	■ Ice Hockey
● SPORT KIT IV (3 verschiedene Kassetten Ihrer Wahl *)	249,-	■ Punch Out	■ Volley Ball
		■ Golf	■ Pro Wrestling
		■ Ski Slalom	■ Clay Shooting

WELT-HITS/KLASSIKER

Nintendo	DM
Super Mario Bros.	69,-
Legend of Zelda I	99,-
Rad Racer (inkl. 3D-Brille)	89,-
Kid Icarus	89,-
Metroid	89,-

WERBEPRÄMIE • WERBEPRÄMIE

JOYTRONICS honoriert die Gewinnung neuer Kunden mit attraktiven Werbe-Prämien wie z.B. LCD-Spiele, Spiel-Module (NINTENDO, SEGA), Zielgerät, Light-Phaser, BASIC-Rechner. — INFO ANFORDERN!

BARD'S TALE III

(Teil 2)

Sind alle Magier aufgefrischt, alle Brilhastis besiegt und die Feuerhörner geputzt? Dann kann es ja mit den Tips von Bernd Burkhardt aus Ludwigshafen weitergehen.

Wie schon im letzten Heft sind die Tips aufgegliedert: in Karten sowie ein paar allgemeine Informationen zur Dimension. Die englischen Texte haben wir diesmal weggelassen. Zu guter Letzt kommen dann genaue Lösungshinweise für alle, die an harten Stellen hängen - zum Nachspielen ideal.

Noch ein kleiner Hinweis an alle, deren Charaktere einfach zu schwach auf der Heldenbrust sind: in dem **HAPPY-COMPUTER**-Sonderheft Nummer 24 findet ihr einen "Bard's Tale III Charakter-Editor", mit dem man die geplagten Helden etwas aufpeppen kann. Wer

sich den Spielspaß nicht verderben will, sollte allerdings darauf verzichten, sich Superhelden zusammenzuschneiden, die jeden Zauberspruch beherrschen und jedermann töten können. Das Spiel wird nämlich schnell äußerst öde. Genug der Warnung, hier die Tips:

Die Dimension Arboria

- Ciera Brannia (CB): ist die Hauptstadt. Hier findet man neben den üblichen Einrichtungen auch das King's Castle (KC) und die Sacred Grove (SC).

- Fisherman's Hut (FH): Neben einigen wertvollen Informationen bekommt man hier einen wichtigen neuen Zauberspruch.

- Arefolia-Wald (A): Man sollte sich Blätter mitnehmen. Sie ermöglichen für kurze Zeit das Atmen unter Wasser.

- Fresh Acorns (FA): Eine dieser Eichen braucht man unbedingt!
- Lake (L): Der Eingang zum Dungeon "Crystal Palace".
- Festering Pit (FP): Dungeon.
- Valerians Tower (VA): Dungeon.
- Sacred Grove (SC): Dungeon.

Den Auftrag, zum Gildenältesten zu gehen, bekommt die Party im Review Board, wenn sie vom Kampf mit Brilhasti ap Tarj siegreich zurückkommt. Die Aufgabe lautet, den Bogen Valarians und die Arrows of Life auf Arboria mitzubringen.

Wenn man noch keinen Chronomancer hat, sollte man sich vom Gildenältesten jetzt einen solchen umschulen lassen. Man bekommt dann von ihm die Zaubersprüche, um die Dimension zu erreichen ("ARBO") und sie wieder zu verlassen ("ENIK").

Wenn man vollständig ausgerüstet und geheilt ist, zieht man zum Twilicht Corpse (Karte siehe Power Play 10, Seite 26). Dort wird man vom Chronomancer teleportiert, nachdem man das entsprechende

"alignment value" von der Code-Scheibe abgelesen und eingegeben hat.

Nach der Ankunft trifft man auf einen grinsenden Hawkslayer.

Man geht als erstes in die Stadt Ciera Brannia und besucht das Königsschloß, der die Helden mit der hiesigen Landplage Tslatha Garnath bekannt macht.

Man begibt sich also zu Valerians Turm, wo man bis zum dritten Level ungestört vordringen kann (sieht man einmal von diversen Angriffen an). Dort versperrt ein großer Steinblock den Weg. Die Hinweise sind deutlich genug, um die Party zu veranlassen, eine Eichel (Acorn) zu besorgen. Man findet sie in Arboria am Punkt FA (siehe Zeichnung) und pflanzt sie in den Steinblock ein.

Man sollte ihn in die Party aufnehmen, denn er ist ein guter, ausdauernder Kämpfer.

Man braucht jetzt noch das "Water of Life", das im Palast unter dem See versteckt ist. Neben dem See liegt eine kleine

DEFENSEN SPELLE

C64-Disk:

- Alien Syndrome 38.-
- Barbarians II 36.-
- Bards Tale III 50.-
- Bionic Commands 32.-
- Bozuma 50.-
- DTs Olymp. Chall. 42.-
- Euro Soccer 45.-
- Football Manager II 43.-
- Gold-Silver-Bronze 42.-
- Hawkeye 35.-
- Heroes of Lance 42.-
- Hostages 46.-
- Katakis 34.-
- L.A. Crackdown 41.-
- Operation Neptun 46.-
- Overlander 46.-
- Pandora 36.-
- Pools of Radiance 42.-
- Red Storm Rising 50.-
- Salamander 36.-
- Star Ray 50.-
- Superstar Icehockey 39.-
- The Last Ninja II 42.-
- Ultima V 67.-
- Zak McKracken 67.-

AMIGA:

- California Games 67.-
- Bards Tale II 67.-
- DTs Olympic Chall. 57.-
- Carrier Command 67.-
- Dungeon Master 70.-
- Euro Soccer 53.-
- F18 Interceptor 67.-
- Foundations Waste 67.-
- Fugger 50.-
- Katakis 50.-
- Mindfighter 67.-
- Phantasm 50.-
- Ports of Call 70.-
- Powerplays 53.-
- Reise zum Mittelp. 50.-
- Sacrophaser 50.-
- Sky Chase 57.-
- Space Harrier 67.-
- Star Glider II 67.-
- Star Ray Fighter 67.-
- Virus 53.-
- Volleyball Simul. 50.-
- Way of Little Drag. 36.-
- Whirligig 56.-

ATARI ST:

- Adventure Creator 102.-
- Corruption 67.-
- Carrier Command 70.-
- Down at Trolls 50.-
- DTs Olympic Chall. 57.-
- Dungeon Master 67.-
- Empire Strikes Back 55.-
- Fire + Forget 67.-
- Sommer Olympiad 53.-
- Time & Magic 56.-
- Tournam. of Death 53.-
- Ultima IV 67.-
- Vegas Gambler 48.-
- Warlocks Quest 53.-
- Wizards Crown 42.-
- Xenon (Kelly X) 56.-
- Zynaps 57.-

PersComp:

- 3-D Helicopter 56.-
- Boxing II 74.-
- Corruption 74.-
- Flight Simulator III 129.-
- dazu alle Scenery Disks
- Football Manager II 56.-
- Jagd Roter Oktober 70.-
- L.A. Crackdown 56.-
- Leisure Suit Larry 59.-
- Maniac Mansion 70.-
- Ooze 73.-
- Quadrail 70.-
- Sargon III Schach 70.-
- Skyfox II 70.-
- Stellar Crusade 70.-
- The President Miss. 70.-
- Time & Magic 56.-
- Ultima V 79.-
- Univ. Military Sim. 73.-
- Wizball 56.-
- World Tour Golf 70.-
- Yuppies Revenge 74.-
- Zork I, II oder III, je 66.-

Fordern Sie noch heute die Liste mit allen Spielen für Ihren Computer-Typ an. Die kommt sofort und zwar völlig kostenlos!

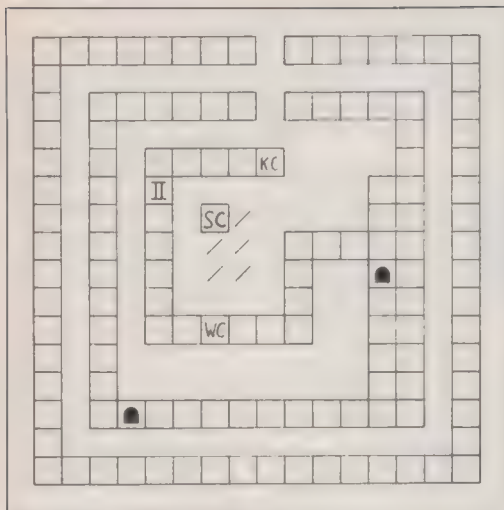
089 / 260 95 93
D-8000 München 5
Postfach 14 02 09
Müllerstraße 44

FUNTASTIC
ComputerWare

Alle lieferbaren PC-Spiele auf 3.5-Zoll finden Sie in unserer PC-Liste.



Irrtümer und Änderungen sind vorbehalten. Die Lieferung erfolgt, wenn verfügbar. Alle Spiele, die bei anderen stehen, gibt es natürlich dann auch bei uns.



Ciera Brannia

ne Fischerhütte. Der Bewohner gibt zwei Tips, je nachdem, wieviel Geld er bekommt:

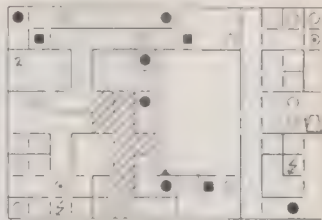
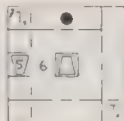
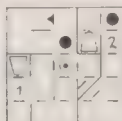
1. Man soll in den Wald gehen und sich Blätter besorgen. Mit ihnen kann man eine Weile unter Wasser atmen. Man besorgt sie sich unter Punkt "A" auf der Karte.

2. Mit dem Zauberspruch "Gilles Gills" kann man unter Wasser atmen. Man sollte den Spruch unbedingt von dem alten Mann und nicht in der Gilde kaufen, so spart man viel Geld.

Danach taucht man in den See und betritt den Crystal Palace. Jetzt sollte man schleunigst den eben gelernten

Spruch anwenden, sonst verliert man bei jedem Schritt Hit-Points. Wenn man den Spruch mehrmals anwendet, verlängert sich die Wirkung.

Der Crystal Palace ist ein relativ angenehmes Dungeon



▲ Von links nach rechts: Valerians Tower Level 1, 2 und 3 und der Crystal Palace; oben Arboria

ohne große Gemeinheiten. Das Lebenswasser findet man in dem mit "2" bezeichneten Raum. Um es mitzunehmen, muß man unbedingt einen Wineskin dabei haben. Mit "use wineskin" kann man zwei Portionen des Lebenswassers aufnehmen. Danach zieht die Party (wohl noch ein wenig durchnäßt) zu Valerians Tower zurück.

Dort begießt man die bei "6" eingepflanzte Eichel mit dem Lebenswasser mit "use wineskin". Danach geschieht, was alle gehofft haben.

Im nun offenen Zentrum des 3. Levels findet man die Treppe zu Level 4. Bei Punkt "9" befindet sich der Nightspear, den man ohne Kampf mitnehmen darf. Im Festering Pit gibt es bis auf einige Fallen keine Probleme, bis man bei Punkt "4" auf Tsotha Garnath stößt. Wenn man ihn mit dem Nightspear erwisch hat, zerfällt er in seine Bestandteile. Unbedingt mitnehmen sollte man den Kopf und das Herz.

Jetzt präsentiert man dem König in Ciera Brannia den Schädel.

In der Stadt kann man jetzt die Sacred Grove ungehindert

passieren und sucht Valerians Grab. Wenn man am Punkt 4 zu lange untätig herumsteht, wird man von der ewigen Flamme kräftig versengt, was zum Tod eines oder mehrerer Party-Mitglieder führen kann. Also faßt man sich ein Herz (nämlich das von Tsotha Garnath), das man bei sich trägt und legt es in die Höhle von Valerians Brust ("use heart"). Nichts passiert. Doch halt! Wozu haben wir noch eine Portion Lebenswasser übrig? Benutzt man den Wineskin, erscheint die Meldung: "The heart, invigorated by the Water of Life, begins pumping fluid through the little tubes attached to the bowl." Gleichzeitig öffnet sich



TELEX TEL

TELEX TEL

AMIGA aktuell Dieter Hieske · Ladenlokal Schillerstraße 36 6700 Ludwigshafen-Oggersheim · Telefon 0621/673105

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 - 12.00 Uhr/14.00 - 18.00 Uhr, Samstag 9.00 - 13.00 Uhr
Nutzen Sie außerhalb dieser Öffnungszeiten unseren Anruf-Bestellservice.

Spiele Software		Spiele Software		Spiele Software		Public Domain Service	
Bermuda Projekt	67,95	Fugger	51,00	Starboy	50,95	KOPIERSERVICE über 1400 PD-Disketten lieferbar. Stand 1.8.88.	
Craps Academy	67,95	Screaming Wings	22,50	Tangle Wood	50,95		
20000 Meilen	50,95	Oboliterator	56,00	Mortville Manor	67,50		
Interceptor	67,95	GEE BEE AIR Rallye	44,50	Chubby Cristle	57,00	Fish 1-150	* Amuse 1-3
Icehockey Super	67,95	Bermuda Projekt	67,95	Thundercats	68,95	Amicus 1-20	* Pfalz 1-60
Arkanoid	50,95	Grand Slam Tennis	67,95	FUGGER	51,00	Chiron 1-79	* Faug 1-61
Zoom	50,95	Pink Panther	44,95	Quadrailen	50,95	Panorama 1-84	
Volleyball Sim.	50,95	Fred Feuerstein	44,95	Analen der Röm.	67,95	TBAG 1-19	* Auge 1-17
Reise Mittelp.	50,95	Black Lamp	50,95	Bionic Commando	67,95	Kickstart 1-30	* Safe 1-21
Corruption	67,50	Tracer	67,95	Sacrophaser	44,95	Kickstart 1-80	* ACS 1-87
Shelfox	50,95	Indian Mission	50,95	INTERCEPTOR	67,95	Tallum 1-70	* Tornado 1-30
Sub Battle Sim	67,50	Bards Tale II	67,50	CARRIER COMMAND	67,95	RW 1-15	* Ruhr 1-15
Pandora	57,00	Leatherneck	67,95	ATRON 5000	33,95	RPD 1-123 * RMS 1-76 * RMS	
Alien Syndrom	51,00	Zero Gravity	50,95	Craps Academy	67,95	CasaMIaMiga * und andere	
Starray	67,95	Phantasmas	50,95	Future Tank	41,65	<small>Preise nur im Versand gültig. Preistabelle und Public-Domain-Liste im Ordner DM 6.- in Brühl. Versandkosten 0,00 Dd mit. Versand- ung. Versand per UPS-Anschub 2. Tages- BRD. Versand per Frachtkorb- oder Vorzugs- kassen. Auslandsversand nur per Vorauszahlung.</small>	
Return Genesis	59,90	Fire & Forget	67,95	Bards Tale II	67,95		
Beyond Ice Palace	67,95	Kartagis	50,95	Pandora	55,00		
				CORRUPTION	67,95		

Bei größerer Nachfrage nach einzelnen Spielen kann es unter Umständen zu Lieferverzögerungen kommen.

KORONA SOFT

Hotline

0 52 41 /
2 66 36

IBM

COMPTON	69,-
DALEY THOMPSON'S	79,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
NIGHT RAIDER	59,-
PRESIDENT IS MISSING	69,-
SUMMER OLYMPIAD '88	79,-
TEST DRIVE	69,-
ULTIMA V	79,-

ATARI ST

ALIEN SYNDROME	59,-
BUGGY BOY	53,-
CARRIER COMMAND	69,-
CHUBBY CRISTLE	59,-
COMPTON	69,-
DALEY THOMPSON'S	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
FIRE AND FORGET	69,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
MEWLO	59,-
MIKEY MOUSE	59,-
NETHERWORLD	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
STARGLIDER II	79,-
STREETFIGHTER	53,-
SUMMER OLYMPIAD	59,-
SUPER HANG ON	59,-
SUPER SPRINT	53,-
TEST DRIVE	79,-
VIRUS	59,-
ZYNAPS	59,-

Amiga

BUGGY BOY	59,-
CARRIER COMMAND	79,-
CHUBBY CRISTLE	59,-
COMPTON	69,-
DALEY THOMPSON'S...	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
FIRE AND FORGET	69,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
GRAFFITY MAN	59,-
KATAKUS	59,-
MEWLO	59,-
MIKEY MOUSE	49,-
NETHERWORLD	59,-
SKY CHASE	59,-
STAR BALL	59,-
STARGLIDER II	79,-
STREETFIGHTER	69,-
SUMMER OLYMPIAD '88	59,-
TEST DRIVE	79,-
VIRUS	59,-
ZYNAPS	59,-

COMMODORE 64/128

Kass/Disk	
4TH & 4TH	33,- 43,-
ALIEN SYNDROME	33,- 49,-
BLOOD BROTHERS	33,- 49,-
BUGGY BOY	29,- 43,-
CHUBBY CRISTLE	33,- 43,-
DALEY THOMPSON'S	33,- 49,-
DOWN AT THE TROLLS	33,- 49,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- 43,-
GALACTIC GAMES	29,- 43,-
GAMES SET AND MATCH	33,- 59,-
INTERNATIONAL KARATE PLUS	29,- 43,-
KARATE ACE	43,- 43,-
KATAKUS	29,- 39,-
MANIAC MANSION	--,- 43,-
MIKEY MOUSE	33,- 43,-
NETHERWORLD	33,- 43,-
NIGHT RAIDER	33,- 43,-
PRESIDENT IS MISSING	--,- 43,-
STARGLIDER II	29,- 43,-
STREETFIGHTER	33,- 43,-
STREETS SPORTS BASEBALL	33,- 43,-
SUMMER OLYMPIAD '88	33,- 43,-
SUPER HANG ON	33,- 43,-
SUPER SPRINT	29,- 43,-
TEST DRIVE	33,- 49,-

NEXTSTEP CPC

Kass./Disk	
BUGGY BOY	29,- 43,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- 43,-
GALACTIC GAMES	--,- 43,-
GAMES, SET AND MATCH	33,- 53,-
INTERNATIONAL KARATE PLUS	29,- 43,-
MEWLO	--,- 59,-
NIGHT RAIDER	33,- 43,-
SALAMANDER	29,- 49,-
SUPER HANG ON	33,- 43,-
STARGLIDER II	29,- 43,-

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64
und Commodore Amiga.

NINTENDO

NEU ADVENTURE OF LINK	99,-
DONKEY KONG JUNIOR	69,-
NEU ICE-HOCKEY	69,-
LEGEND OF ZELDA	99,-
NEU PRO-AM	79,-
SUPER MARIO	69,-

SEGA

AFTERBURNER	99,-
NEU ALEX KIDD II: THE LOST STARS	89,-
ALIEN SYNDROME	79,-
GREAT BASEBALL	59,-
SPY VS SPY	49,-
NEU ZILLION II: THE TRI FORMATION	89,-

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland mit Scheck, Bar-Überweisung + DM 8,-
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit
bestelle ich
folgende Spiele

Name:		Disk	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

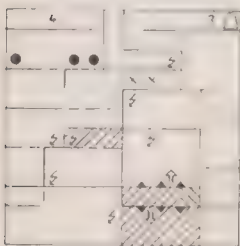
Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

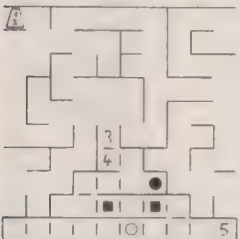
auf der linken Seite unbemerkt eine Tür, durch die man schließlich bei "5" den Bogen und die Lebenspfeile findet.

Mit Pfeil und Bogen macht man sich sofort wieder auf den Weg nach Hause. In der Review Board wartet wieder der alte Mann.

Die Party bekommt 600000 Erfahrungs-Punkte, frische Magie und die Sprüche zum Betreten Gelidias. Teleportationspunkt ist der Cold Peak. Und welche Gemeinheiten in der Eiswüste Gelidias auf die Party lauern, davon berichten die nächsten Power-Tips.



Sacred Grove, Level 2



Sacred Grove, Level 1



Valerians Tower, Level 4

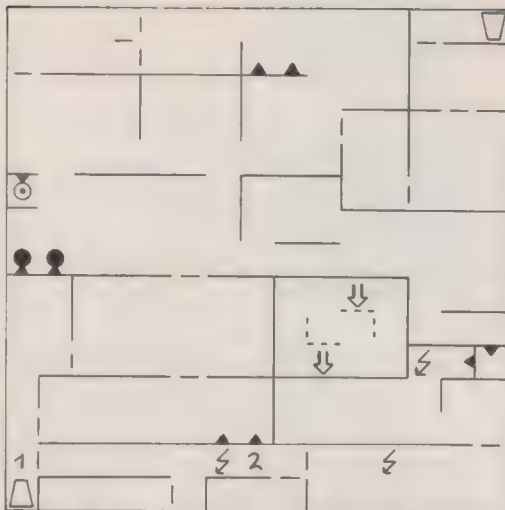
Thunderbolt

Ist Ihnen "Thunderbolt" zu schwer? Kein Problem:

- Mit
POKE 28777,169
POKE 28778,0
wird die Sprite-Kollision ausgeschaltet.

- POKE 28982,234
macht das Spiel etwas langsamer.

Gestartet wird mit SYS 28672.



Festering Pit, Level 2

Interceptor

Joe Emka aus Hainburg hat sich das Spiel "Interceptor" für seinen Amiga gekauft und inzwischen jede Menge Flugstunden auf dem Buckel. Von ihm stammen folgende taktische Tips:

- Qualifikation:

Man stellt den Schub auf 100 Prozent und stellt den Nachbrenner ein. Sobald man gestartet ist, zieht man das Fahrwerk ein (ein göttlicher Soundeffekt übrigens) und macht einen halben Looping.

Man fliegt etwa zwei Meilen auf dem Rücken (Radar beachten!). Man darf auf keinen Fall nach rechts oder links abdrehen, sonst stimmt der Eintrittswinkel nicht mehr. Man steigt gerade auf zirka 4000 Fuß und vollendet den Looping.

Dann sinkt man schnell auf 145 bis 150 Fuß, verringert den Schub auf 10 Prozent, fährt das Fahrgestell und den Fanghaken aus und betet...

- Identifizieren:

Es besteht kein sonderliches Problem, die Jets zu finden. Sie abzufangen ist schon schwerer; deshalb hier ein Tip für den Luftkampf.

Man nimmt am besten die AM-Raketen, denn die Side-winder treffen nur im Umkreis von 11 Meilen. Man muß nicht unbedingt warten, bis die "In Range"-Meldung erscheint. Man sollte sich jedoch solange gedulden, bis der Radar fixiert ist. Wenn man nur einen Gegner hat, kann man es sich lei-

sten, ihm drei oder vier Raketen entgegenzuschicken.

Wird man selber angegriffen, achtet man auf den Radar, bringt die Rakete hinter sich und fliegt mit voller Geschwindigkeit (aber ohne Nachbrenner) davon. Sollte das Manöver nichts nützen, helfen nur noch die IF-Raketen und das EMC-System, das man ohnehin einschalten sollte, wenn es brenzlich wird.

- Präsident schützen:

Meistens wird die Maschine des Präsidenten gar nicht angegriffen. Erscheint eine MIG, so setzt man sich hinter sie und ärgert sie ein wenig, ohne sie abzuschießen (ist gar nicht notwendig). Dann wartet man ab, bis der Präsident gelandet ist. Wer's nicht lassen kann, sollte einmal die AF-1 beschießen.

- Die gestohlene F-16:

Man kündigt sich nicht um den Befehl, sondern geht zuerst auf die MIGs los und schießt erst dann die F-16 ab. Aber Vorsicht! Nicht hinter einer Maschine kleben, wenn eine (oder beide) F-16 Kurs 270 fliegen. Besser ist es, man dreht dann ab, bevor man sie nicht mehr erwischt.

- Pilot retten:

Vom Träger aus nimmt man Kurs auf die Insel im Nordwesten. Man muß ziemlich tief fliegen, um den Piloten zu entdecken. Hat man ihn gefunden, fliegt man über ihn, wartet zwei Sekunden und wirft die Ladung ab.

■ Wer sich endlich einmal alle Missionen ansehen will, kommt mit unserem Listing auf

seine Kosten. Michael Bierwisch aus Hückelhoven/Baal schickte uns dieses kleine, aber mächtig praktische Listing.

Man tippt es einfach in "Amiga-Basic" ab und speichert es auf einer beliebigen Diskette. Dann startet man das Listing und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm.

```
1 REM GENERIERT DAS
  PROGRAMM "CONFIG" FUER
  INTERCEPTOR
2 REM 1988 VON MICHAEL
  BIERWISCH
3 REM FUER
  MARKT & TECHNIK AG
4 CLS
5 PRINT "INTERCEPTOR -
  DISK EINLEGEN UND
  )SPACE(( DRUECKEN!"
6
7 FRAGE:
8 AS$ = INKEY$
9 IF AS$ = " " THEN MAIN
  ELSE GOTO FRAGE
10 MAIN:
11 OPEN "DFO:CONFIG" FOR
  OUTPUT AS 1
12 FOR I = 1 TO 78
13 READ M$:
14 B1 = ASC (LEFT$(M$,1))
15 IF B1 = 64 THEN
  B1 = B1 - 55 ELSE
  B1 = B1 - 48
16 B1 = B1 * 16
17 B2 = ASC
  (RIGHT$(M$,1))
18 IF B2 = 64 THEN
  B2 = B2 - 55 ELSE
  B2 = B2 - 48
19 B = B1 + B2
20 PRINT#E1, CHR$(B);
21 NEXT
22 CLOSE 1
23 END
24 DATA 00,01,00,01,00,06,
  02,01,00,00
25 DATA 00,00,00,00,00,00,
  00,00,00,00
26 DATA 00,01,01,01,01,01,
  01,01,00,00
27 DATA 00,00,00,00,00,00,
  00,00,00,00
28 DATA 00,00,00,00,00,00,
  00,00,00,00
29 DATA 00,00,00,00,00,00,
  00,00,00,00
30 DATA 00,00,00,00,00,00,
  00,00,00,00
31 DATA 00,00,00,00,00,00,
  00,00
```

Die Original-Diskette sollte auf jeden Fall in der Diskettenbox bleiben und nicht verändert werden. Wir raten, daß man sich eine Sicherheits- und Spielkopie (siehe Handbuch zu "Interceptor") des Originals anfertigt und das Listing auf dieser ausprobiert. Wir können leider keine Haftung für vermurkste Original-Disketten übernehmen.

Und jetzt Startbahn klar und viel Spaß mit den Missionen!

Faery Tale-Adventure (Teil 1)

Andreas Siemon aus Diepholz hat nicht nur die hervorragenden Karten zum Amiga-Spiel "The Faery Tale Adventure" gezeichnet, sondern auch eine gute Erzählung dazu geschrieben. Da die Lösung etwas umfangreich ist, veröffentlichen wir sie in zwei Teilen.

"Jullans Tagebuch"

Erste Woche:

Wehe meiner Familie! Mein Vater schleppte sich heute schwer verwundet in mein Heimatdorf Tambry und starb vor den Augen meiner Brüder!

Alles nahm seinen Anfang mit dem Niedergang unseres Landes Holm. Mächte der Finsternis überfluteten es, auch Tambry belieh nicht davon verschont. Üble Kreaturen überfielen und raubten einen Talisman in Form eines Ochsenkopfs, dem die abergläubischen Alten magische Kräfte zuschreiben. Und siehe - die Woge des Bösen überschwemmt seit dieser Stunde alles, was lebt, mit Haß, Unheil und Tod.

Zweite Woche:

Ein großes Land ist Holm, und weit haben mich meine Reisen bisher geführt. Meines Vaters Karte ist mir eine große Hilfe. Auf ihr habe ich alle Städte und Schlösser eingetragen, aber auch die Orte, an denen ich die verschiedensten Dinge entdeckte. Zahlreichen Feinden begegnete ich, und auch einigen Freunden. Goldene Schlüssel und Schädel aus Jade helfen mir im Kampf. Vogel-Götzen und Juwelen erleichtern mir die Suche, Schlüssel aller Art öffnen mir Tür und Tor zu Hütten und Palästen.

In besseren Zeiten schufen die Baumeister zahlreiche Stätten der Ruhe und Rast. Ich nutze sie, wo ich nur kann. Das Böse dringt nicht oft dorthin und ich fand Gold und nützliche Gegenstände.

In Marheim selbst fand ich die Straßen verlassen. Mir wurde berichtet, daß der König aus Furcht um seine entführte Tochter Katra nicht gewillt sei, Holm zu helfen. Dies alles entspringe dem Werk einer verfluchten Hexe, die im finsternen Grimwood hauste. Der Priester der Königs heilte meine Wunden und offenbarte mir das Geheimnis der Steinringe: Die Beschwörung kleinerer Steine ermöglicht die Reise zu einem anderen Steinkreis. Ich durch-

streife das Land auf der Suche nach Hinweisen, wie ich die Hexe besiegen kann. Einen Hinweis fand ich: "Suche die Schildkröte".

An einer Landzunge rettete ich dann einige Tage später ihren Nachwuchs vor den gierigen Mäulern einiger Schlangen. Das Muttertier erlaubte mir zum Dank fortan die Reise auf ihrem Rücken und gab mir eine Muschel, mit der ich sie jederzeit am Meer herbeirufen kann, falls ich Hilfe brauche.

So gelangte ich auch auf die

Insel der Magier, in deren Kristallpalast ein weiteres Rätsel auf mich wartete: fünf goldene Figuren gilt es zusammenzutragen. Die erste der Figuren wurde mir aus Zauberrinnenhand ausgehändigt.

Dritte Woche:

Statt am Meer versuchte ich mein Glück in den Gebirgszügen südlich von Marheim. Ich wurde fündig; weise Männer enthüllten mir, daß der Blick der Hexe tödlich sei. Mit der Macht des Sonnensteins aber

sei ihr tödliches Auge gebrochen. In einem entlegenen Tal stieß ich auf den Tempel eines alten Volkes, das diesen Stein verehrt. Ein schwarz gekleideter Ritter verwehrte mir zunächst den Eintritt, nach langem Kampf gab er sich jedoch geschlagen und ließ mir den Sonnenstein als Pfand für sein Leben.

Frohen Mutes brach ich nach Grimwood auf, doch der düstere Wald mit all seinen verwirrenden Labyrinthen bedrückte mein Gemüt. Nach vie-





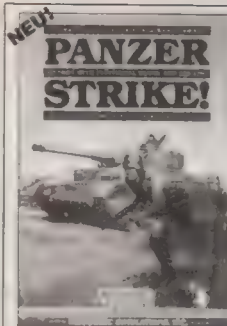
len Mühen gelangte ich zum Schloß der Hexe. Der Kampf war grausam. Ich versuchte, ihrem Blick zu entkommen, doch mehr als einmal streifte er mich und versengte mein Fleisch. Voller Schmerzen schrie ich und flehte den Sonnenstein an. Er entfaltete seine Wirkung und machte die Hexe verwundbar. Nach schier endlosen Schwertstreichen fiel sie. Eine Feuersäule stieg zum Himmel und in einem Häufchen Asche fand ich ein goldenes Seil. Das goldene Seil, von dem so viele

Legenden berichten! Legenden, die besagen, ein goldenes Seil zähme ein goldenes Tier, und kein Berg vermöge sich dem Besitzer in den Weg zu stellen. Voll nährlicher Hoffnung verließ ich Grimwood, der jetzt viel von seinem Schrecken verloren hatte. Auf einer Lichtung voller Monstergebeine fand ich die zweite goldene Figur; die zweite der fünf Figuren von Azal."

Wie's mit Julian weitergeht, erfährt Ihr in der nächsten Ausgabe von POWERPLAY.

Legende

- 1 Inn/Tavern
- 2 Small Keep
- 3 Log Cabin
- 4 Old Castle
- 5 Stone Ring
- 6 Stone Tower
- 7 Wise Man/Beggar
- 8 Turtile
- 9 Swan
- 10 Isolated Cabin
- 11 Crystal Palace
- 12 Dream Knight
- 13 Temple
- 14 Witch's Castle
- 15 Forbidden Keep
- 16 Graveyard
- 17 Ranger
- 18 Dragon's Cave
- 19 Citadel of Doom
- Items



Taktische Gefechtsimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topographischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.

Deutsches Handbuch

C64 DM 99,-



Strategische Simulation im Südpazifik 1942-1943, 79 Schiffsklassen, Träger, Schlachtschiffe, Zerstörer etc

Deutsches Handbuch

1-2 Spieler, Spieldauer 50 Std.

Apple, C64 DM 109,-



Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator
Deutsches Handbuch
für Amiga, Atari ST und IBM

DM 129,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar.
Farbkatalog gegen 1,- DM
in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE

Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 0781/76921

Peksoft

Computersoftware und Zubehör
Müllerstr. 44, D-8000 München 5
Telefon 089/2609380

Der Spielediscounter

C64 Cass/Disk

<input type="checkbox"/> Arctic Fox	39,-
<input type="checkbox"/> Barbarian (Psygnosis)	49,-
<input type="checkbox"/> Bard's Tale I	39,- 49,-
<input type="checkbox"/> Bard's Tale II	49,-
<input type="checkbox"/> Bard's Tale III	49,-
<input type="checkbox"/> Beyond the Icepalace dt.	29,- 35,-
<input type="checkbox"/> Canonrider	25,- 35,-
<input type="checkbox"/> Corporation	45,-
<input type="checkbox"/> Desolator	25,- 45,-
<input type="checkbox"/> Daley Thompson Olym.	28,- 44,-
<input type="checkbox"/> Down at the Trolls	38,- 49,-
<input type="checkbox"/> Elite	49,-
<input type="checkbox"/> Empire Strikes Back	45,-
<input type="checkbox"/> Flight Sim. II dt.	89,-
<input type="checkbox"/> Fred Feuerstein	35,- 45,-
<input type="checkbox"/> Fugger dt.	29,- 39,-
<input type="checkbox"/> Fußballmanager 2 dt.	35,- 45,-
<input type="checkbox"/> Garrison	28,- 44,-
<input type="checkbox"/> Gold-Silber-Bronze	28,- 44,-
<input type="checkbox"/> Hercules dt.	35,- 45,-
<input type="checkbox"/> Impossible Mission 2 dt.	29,- 45,-
<input type="checkbox"/> Jet	69,-
<input type="checkbox"/> Jinxter	55,-
<input type="checkbox"/> Katakis	28,- 39,-
<input type="checkbox"/> Mickey Mouse	29,- 45,-
<input type="checkbox"/> Pirates	55,-
<input type="checkbox"/> Questron II	59,-
<input type="checkbox"/> Salamander	29,- 45,-
<input type="checkbox"/> Scenery Disk Europa	49,-
<input type="checkbox"/> Scenery Disk San Francisco	49,-
<input type="checkbox"/> Star Rank Boxing II	49,-
<input type="checkbox"/> Street Fighter	45,-
<input type="checkbox"/> Street Sports Soccer	49,-
<input type="checkbox"/> Summer Olympiad	49,-
<input type="checkbox"/> Pandora	29,- 39,-
<input type="checkbox"/> Power at Sea	45,-
<input type="checkbox"/> Shackled dt.	25,- 35,-
<input type="checkbox"/> Skate or Die	49,-
<input type="checkbox"/> Stealth Fighter	40,- 55,-
<input type="checkbox"/> Stealth Mission	129,-
<input type="checkbox"/> Test Drive	49,-
<input type="checkbox"/> Tetris	39,-
<input type="checkbox"/> Train	45,-
<input type="checkbox"/> Ultima V	79,-
<input type="checkbox"/> Up Periscope	69,-
<input type="checkbox"/> Wasteland	49,-

Jetzt neu für Floppy 1581 auf 35,-

☐ Antics 59,-
☐ Bad Cat 59,-
☐ Giana Sisters 59,-
☐ Street Gang 59,-
☐ Volleyball Simulator 59,-

Besuchen Sie unseren Softwareladen
in der Müllerstr. 44, 8 München 5,
Nähe Sendlinger Tor.
(Händleranfragen erwünscht)

Absender:

Versand per NN + DM 6,- oder
Vorkasse + DM 6,-
Ab DM 350,- Bestellwert porto- und
verpackungsfrei. Ausland nur gegen
Vorkasse + 10,-

Telefon (089) 2609380

Hallo Freaks

„Hallo Freaks“ bleibt weiterhin Euer Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnte, dann schreibt an Hallo Freaks.

Eure Redak



Wasteland

Oliver Bödeker aus Herdecke hat ein paar Fragen zum Rollenspiel "Wasteland" – Wie lautet der Code im Temple of Blood (Needles)?

- Wie heißt das Paßwort in Downtown (Needles)?
- Wie kommt man in die Zelte der Desert Nomads?
- Womit kann man die Gegner in Guardians Citadel schlagen?

Eine ganze Liste feiner POKES zum C 64 hat uns Georg Hohlmann aus Duisburg geschickt. Die POKES funktionieren wie immer nur mit Originalen. Man löst einen Reset aus, tippt die entsprechenden POKES ein und startet das Programm mit dem SYS-Befehl wieder. Jetzt aber zu den POKES:

Deflector

"Deflector" auf dem C 64 ist ein schönes Spiel, leider in höheren Leveln ziemlich schwer. Da das Programm reset-geschützt ist, kann man einen POKe nur über einen Trick eingeben. Christian Esken aus Arnsberg hat ihn herausgetüftelt:

Man legt die Original-Diskette in sein Laufwerk und lädt das Spiel mit dem Befehl:

LOAD "???",8,1

Wenn der Computer das Spiel geladen hat, tippt man POKe 22709,0 SYS 2088

ein. Jetzt kann man einen Reset machen und danach einen der folgenden POKES eingeben:

- POKe 1023,1 : Man kann die Level mit der Taste < + > und < - > vor- und zurückblättern.



POKE-Ecke

- POKe 1023,4 : Es erscheinen keine Gremlins mehr.
 - POKe 1023,5 : Damit kombiniert man beide POKES.
 - POKe 13967,165 : Man verliert keine Energie mehr.
 - POKe 14073,165 : Es kommt kein Overload mehr zustande.
 - POKe 9715,36 : Die Spiegel am Anfang eines Levels drehen sich nicht mehr.
 - POKe 11890, X : Das "X" steht für den Level, in dem man beginnen will, minus eins. Ein Beispiel: Man will in Level 31 starten. Man zieht eins vom Startlevel ab und tippt "POKE 11890,30".
- Gestartet wird in allen Fällen mit SYS 9658.

Jack the Nipper II

Fabian Casula und Mirko Paci kommen bei dem Action-Adventure "Jack the Nipper II – the Coconut Capers" nicht weiter. Sie wissen nicht, was sie in der "Totenkammer" machen müssen. Brauchen Sie einen bestimmten Gegenstand?

Dante's Inferno

Alexander Wehr aus Kassel versucht schon geraume Zeit, das C 64-Spiel "Dante's Inferno" zu lösen. Er stößt dabei jedoch immer auf Schwierigkeiten:

- In der Anleitung steht unter "Spiele-Tips" der unklare Satz: "Sie müssen an irgendeinem Punkt im Spiel den Weg zurückverfolgen." Was ist damit gemeint? An welchem Punkt muß man zurückgehen und bis wohin?
- Es ist beschrieben, daß im ersten Teil des siebten Kreises der Fluß Phlegethon anzutreffen ist. Alexander kommt aber immer vom sechsten Kreis gleich zum zweiten Teil des siebten Kreises.

ses. Wie kommt man zu diesem Fluß?

International Karate

Bodo Brouwer aus Westoverledingen hatte in Ausgabe 6 die Frage gestellt: Wie besiegt man bei "International Karate" den Mann mit dem schwarzen Gurt? Guido Kaminski aus Essen hat uns eine Antwort geschickt.

– Wenn man die <X>-Taste zusammen mit den Tasten <1>, <2>, <3> oder <4> drückt, werden die Kämpfer schneller oder langsamer. <1> ist dabei die schnellste Stufe.

– Wie erzielt man ganze K.O.-Punkte? Ganz einfach:

Man drückt den Feuerknopf, bewegt den Joystick nach rechts oben, hält den Knopf gedrückt und bewegt den Joystick gerade nach oben.

Wenn das nicht klappen sollte (manche Gegner reagieren nicht darauf), hier eine alternative Technik:

Feuerknopf drücken, den Joystick nach rechts oben drücken, den Knopf loslassen und den Joystick nach links oben drücken.

Code Hunter

Man lädt "Code Hunter", löst einen Reset aus und gibt POKe 8759,173 ein. Dann startet man wieder mit SYS 4700.

Dann sollte man keine weiteren Probleme haben, die Gegner sind nämlich nicht mehr gefährlich.

Knight Games II

Zu dem Geschicklichkeits-Spiel "Knight Games II" hat Georg Hohlmann aus Duisburg die Codes für den zweiten und den dritten Teil herausgeknobelt. Man lädt den entsprechenden Teil und tippt den entsprechenden Code ein. Er lautet:

- Teil 2 – EB W2 51
- Teil 3 – XF G6 06

Maurauder

Hier kommt ein netter Cheat-Modus (ebenfalls von Georg Hohlmann) zu dem kürzlich erschienenen Action-Spiel "Maurauder". Man drückt, wenn das Spiel begonnen hat, die Tasten <Q>, <2>, die Leertaste und die "Commodore"-Taste. Wenn's nicht sofort klappen sollte, wiederholt man

es so lange, bis es klappt. Der Cheat-Modus macht das Schiff unverwundbar. Vorsicht, nach einiger Zeit schaltet sich der Cheat selber aus. Man kann ihn aber jederzeit wieder einschalten.

BMX Kidz

Man lädt das Spiel, löst einen Reset aus und gibt folgenden POKEs ein: POKe 9004,234 POKe 9005,234 POKe 9006,234

Mit SYS 24586 startet das Programm. Jetzt hat man unendlich viel Zeit, um den Parcours zu beenden.

In 80 Days around the World

Manfred Biehl aus Neunkirchen hat einen Weg gefunden, wie man bei dem Spiel "In 80 Days around the World" eine Runde weiterkommt. Man lädt das Spiel, startet die Action-Sequenz und löst mitten im Spiel (egal an welcher Stelle) einen Reset aus.

Wenn man jetzt mit SYS 2064 das Spiel wieder startet, ist man eine Station auf der Reise weiter.

Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

Wie schon in der letzten Ausgabe findet Ihr an dieser Stelle Tips zu einigen Spielen, die wir in dieser Ausgabe testen. Diese Tips sind hauptsächlich dafür gedacht, um die ersten Hindernisse aus dem Weg zu schaffen.

Vindicator (C 64)

Wer will bei Vindicator nicht auch Teil 2 und 3 bewundern? Lädt das Spiel ganz normal und tippt, während das Vindicator-Logo auf dem Bildschirm gezeigt wird, das Wort "ENOLAGAY". Schwupps, schon wird der zweite Teil geladen. Und wer gleich den dritten Level sehen und hören will (dufte Musik!), tippt jetzt das Wort "OPPENHEIMER", wenn das Vindicator-Logo zu sehen ist.

Eliminator (ST)

Es ist ganz schön schwierig, den gegnerischen Schüssen auszuweichen, da man diese meist nicht kommen sieht. Hier hat sich eine einfache Taktik bewährt: immer in Bewegung bleiben. Wer immer leicht nach links und rechts ausschert und niemals ganz gerade fliegt, wird weniger getroffen.

Sie sollten sich so schnell wie möglich den Doppel-Schuß besorgen, er ist eine der besten Extra-Waffen in diesem Spiel.

Wer den ersten Level nicht schafft, den zweiten aber gerinal sehen möchte: Auf der Titelseite einmal die Help-Taste drücken, dann "AMEO-BA" eintippen. Vorsicht, das Spiel beginnt dann sofort! *bs*

Star Goose (ST)

Bei "Star Goose" kommt man ohne Raketen nicht weit. Und um die Raketen zu laden und abzufeuern, muß man die Tastatur bedienen. Mit folgender Grifftechnik haben wir das leidige Problem gelöst: mit der rechten Hand steuert man den Joystick. Die Feuerknöpfe werden nicht benutzt; man hat also in jedem Fall die andere Hand frei. Mit ihr bedient man die Leertaste (zum Schießen) und die "Caps Lock"-Taste (um Raketen zu laden und abzufeuern) am Atari ST. Einziger Nachteil dieser Methode: man kann immer nur die rechte Rakete einsetzen. Dafür spielt sich Star Goose so viel sicherer.

Katakis (Amiga)

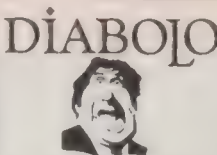
Gegen Ende des ersten Levels tauchen zwei größere Roboter auf, die man mit dem "normalen" Schuß sehr oft treffen muß, ehe sie explodieren. Kurz bevor diese Elektronik-Klötze erscheinen, kommt das Beam-Extra angerauscht. In diesem Fall sollte man es auf sammeln, obwohl der wertvolle Satellit dann verschwindet. Wenige Beam-Treffer reichen nämlich aus, um die Roboter wegzuputzen. Mit dem Beam als Waffe ist auch das Riesen-Raumschiff am Ende des ersten Levels kein Problem mehr. Zu Beginn des zweiten Levels nimmt man dann einfach wieder das Satelliten-Extra. Aufgepaßt im dritten Level: Hier gibt's kein Satelliten-Extra. ma

Fish

Hier die wichtigsten Tips für die ersten drei Mini-Adventures: – Im Wald sollte man den explosiven Vogel freilassen, denn im Käfig liegt etwas sehr Wichtiges. Zwei wichtige Wörter, die nicht jeder kennt: "Crucible" bedeutet Schmelztiegel, "Tongs" ist eine große Zange. Der Guru besitzt den wichtigsten Gegenstand dieses Adventures. Er läßt ihn liegen, wenn er seine "Wohnung" verläßt. Wem es zu heiß wird: Im Nordosten wehen kühle Winde.

- Zweites Adventure: Die Hippies in der Abbey können Sie nicht sehen, wenn Sie kein Licht machen. Der wichtigste Gegenstand ist der Gargoyle. Sie müssen zu ihm raufklettern und ihn dann irgendwie in die Katakomben schaffen. Wenn Sie den Anschlag der Hippies nicht überleben, einfach gleich noch mal in das gleiche Adventure gehen, es beginnt nicht ganz von vorne.

Dritter Teil: Steves Wunsch nach Kaffee muß erfüllt werden. Wie, verraten wir nicht, aber als kleine Hilfe: Es wird ihn niemals gelingen, Kaffee zu machen. Keine Angst, das Puzzle hat eine sehr simple Lösung. Der wichtigste Hinweis ist stets auf der letzten Kassetten versteckt, die Sie sich anhören, also immer alle drei sammeln. Das Zimmer, in dem die Deadly Fins proben, kann man niemals betreten.



• Der Versand mit den teuflischen Preisen •

Guten Tag.

Wir machen keine großen Worte. Aber wir schicken jedem unsere Spiele-Liste für alle Commodores, Ataris, Amstrads, Schneiders, PCs.

Und wer uns kennt, bleibt uns treu. Denn Preis und Service sind o.k.!

Bis bald.

DIABOLO
Postfach 1640/2
7518 Bretten
☎ 07252/86699

Swen Fahlström's Software

[illegible]

Sicherheits- gegen fremden Zugriff nach
Betreiber Computer sicher geschützt
verschiedenen 7.50 Software/Abt. 5. - Nachnahme
ab 100 - DM versendet werden. Lieferung

SF Soft, Abt. G
Mühlweg 7 3401 Seulingen
24h-Betrieb (056 07) 23 81

Peksoft

Computersoftware und Zubehör
Müllerstr. 44, D-8000 München 5
Telefon 089/2609380

Der Spielediscounter

AMIGA	Disk
Asaph	49
Armageddon Man	59
Atlas 2400	39
Badly Boy	39
Battle Free II	39
Battle - David Thor Auer	39
Blade - Camp	39
Bugsy Boy	59
Carnal Command	79
Crash II	59
Crashout the Tons	79
Cyberangel Master	79
Dark Knight	59
Demolition 2	99
Demolition 2 (2)	99
Edgar - Bala	39
Exile	59
Fatalities, Inc.	59
Fearful - Bism Remm	69
Gratias I	49
Gratias II	69
Gratias III	79
Gratias IV	99
Gratias V	99
Gratias VI	99
Gratias VII	99
Gratias VIII	99
Gratias IX	99
Gratias X	99
Gratias XI	99
Gratias XII	99
Gratias XIII	99
Gratias XIV	99
Gratias XV	99
Gratias XVI	99
Gratias XVII	99
Gratias XVIII	99
Gratias XIX	99
Gratias XX	99
Gratias XXI	99
Gratias XXII	99
Gratias XXIII	99
Gratias XXIV	99
Gratias XXV	99
Gratias XXVI	99
Gratias XXVII	99
Gratias XXVIII	99
Gratias XXIX	99
Gratias XXX	99
Gratias XXXI	99
Gratias XXXII	99
Gratias XXXIII	99
Gratias XXXIV	99
Gratias XXXV	99
Gratias XXXVI	99
Gratias XXXVII	99
Gratias XXXVIII	99
Gratias XXXIX	99
Gratias LXXX	99
Gratias LXXXI	99
Gratias LXXXII	99
Gratias LXXXIII	99
Gratias LXXXIV	99
Gratias LXXXV	99
Gratias LXXXVI	99
Gratias LXXXVII	99
Gratias LXXXVIII	99
Gratias LXXXIX	99
Gratias LXXXX	99
Gratias LXXXXI	99
Gratias LXXXXII	99
Gratias LXXXXIII	99
Gratias LXXXXIV	99
Gratias LXXXXV	99
Gratias LXXXXVI	99
Gratias LXXXXVII	99
Gratias LXXXXVIII	99
Gratias LXXXXIX	99
Gratias LXXXXX	99
Gratias LXXXXXI	99
Gratias LXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXXXXXVII	99
Gratias LXXXXXXXVIII	99
Gratias LXXXXXXXIX	99
Gratias LXXXXXXX	99
Gratias LXXXXXXXI	99
Gratias LXXXXXXXII	99
Gratias LXXXXXXXIII	99
Gratias LXXXXXXXIV	99
Gratias LXXXXXXXV	99
Gratias LXXXXXXXVI	99
Gratias LXXXX	

ATARI ST

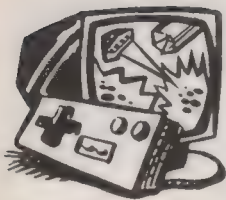
[illegible]

**Diverse Spiele für ST für nur
DM 20,—. Titel bitte tel. erfragen**
Besuchen Sie unseren Softwareladen in der
Müllerstr. 44, 8 München 5, Nähe Send-
linger Tor. (Händleranfragen erwünscht)

Absender:

versand per luft • Old 6- oder Vorkasse • Old 6- Ab Old 300 - Bestellwert
porto- und verpackungsfrei Ausland nur gegen Vorkasse • 10,-

Telefon (089) 2609380



Videospiel-Tips

Super Mario Bros. (Nintendo)

Eines von vielen Geheimnissen bei "Super Mario Bros." ist das Feuerwerk am Ende eines Levels. Wieviel Explosionen (für jede Explosion gibt's 500 Punkte) man sieht, hängt von der restlichen Zeit ab. Ist bei Fahnenstangen-Berührung die letzte Ziffer eine "6", winken sechs Explosionen, bei einer "3" drei Explosionen und bei einer "1" eine Explosion.

Zelda II: Adventure of Link (Nintendo)

Ulrich Onischke aus Berlin hat eine wunderschöne Oberweltkarte zu "Adventure of Link" gezeichnet, die sehr hilfreich im Kampf gegen Ganon ist. Der erste Palast wurde von Paul Röhrich aus Berlin kartografiert. Karten zu den weiteren Palästen folgen in der nächsten POWER PLAY.

Metroid (Nintendo)

Einen tollen Cheat-Mode für "Metroid" hat Helge Heiner aus Oldenburg entdeckt. Probiert doch mal folgendes Paßwort:

JUSTIN BAILEY

Nun steuert man eine grünhaarige Frau, die alle erdenklichen Extras besitzt.

Thunderblade (Spielautomat)

Joachim Kähler aus Degendorf hat bei "Thunderblade" einen tollen Cheat-Mode entdeckt. Am Ende des zweiten Levels (Panzer) muß man sich vom letzten Schuß zerstören lassen, während die Mitteilung auf dem Bildschirm erscheint, daß der Level geschafft wurde. Am besten fliegt man rechts unten, denn hier wird der Hubschrauber auf jeden Fall von diesem Schuß getroffen. Ab dem dritten Level

hat der Spieler dann unendlich viele Leben. Joachim hat den Trick bei der Standversion von Thunderblade entdeckt. Ob er auch bei der Hydraulik-Variante klappt, konnte er nicht herausfinden.

Maze Hunter 3D (Sega)

Kaum auf dem Markt, gibt's auch schon einen "Continue"-Modus für "Maze Hunter 3D". Im Titelbild muß man das Joy-

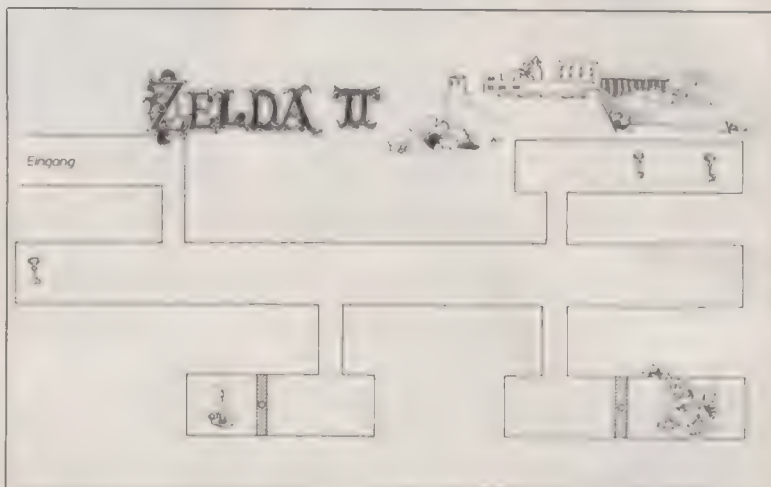
pad nach schräg links oben halten und beide Knöpfe gleichzeitig drücken. Als Belohnung winkt ein Menü, in dem man jeden bewältigten Level anwählen und dort starten kann.

Wem das noch nicht reicht, kann sich sogar ein außerplanmäßiges Extraleben ergattern. Wenn man die Eisenstange ("Iron Bar") aufnimmt, schlägt man damit automatisch einmal zu. Trifft dieser Schlag zufällig einen Gegner, gibt's ein Bildschirmleben gratis. Sega-Freak Thomas Must aus Vie-

nenberg hat diese beiden Tricks herausgefunden.

The Legend of Zelda (Nintendo)

Jörg Baach aus Rheda-Wiedenbrück hat entdeckt, wie man bei "The Legend of Zelda" durch die Hintertür in die zweite Spielrunde gelangen kann. Wer als Namen "Zelda" eingibt, startet gleich in der zweiten Spielrunde.



Orientierung leicht gemacht: Der erste "Link"-Palast

HIGH

HALL OF FAME

SCORES

In der "Hall of Fame" veröffentlichten wir jeden Monat High-Scores von Computer-, Video- und Automaten-Spielen, die ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High-Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Wenn wir den Eindruck haben, daß eine Punktzahl nicht ehrlich erzielt wurde, behalten wir uns vor, sie nicht abzuzeichnen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht zu jedem Spiel die High-Scores veröffentlichen können.

Es wäre toll, wenn ihr mit Euren High-Scores gleich noch

ein paar Tips zum entsprechenden Spiel liefern könntet. Habt ihr spezielle Taktiken angewandt, ob auf einem höheren Level noch etwas Außergewöhnliches passiert. Ach ja, schiedliche Schwierigkeitsgrader Stufe Ihr Euren High-Score erreicht habt.

Also, keine Müdigkeit vor-schützen und ran an die Joy-sticks beziehungsweise Joys. Hier noch die Adresse, an die ihr eure High-Scores schicken sollt:

Markt und Technik Verlag
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München mg

Einar Olafsson, Hamburg:
Wizball (C64, 2 Spieler): 958.200

Jan Zecher, Traunstein:
Impossible Mission 2 (C64): 72.400

Werner Ganser, Friedrichshafen:
Return to Genesis (ST): 88.100
Buggy Boy (ST): 96.120

Peter Meyer, Ober-Ramstadt:
Wonderboy (Sega): 401.280
Fantasy Zone II (Sega): 373.570

Ludger Anderke, Oberhausen:
Bomb Jack (Amiga): 289.500

Sven Müller, Bremen:
Star Wars (Amiga): 2.743.780

Bernhard Bichmann, Hamburg:
Space Harrier (Automat): 7.978.770

Das bietet nur CMWII:

SEGA

Viele Artikel bereits ab Lager lieferbar, z. B.

Blind Hunt (mit Editor, Batterie) Maze Hunter 3D
Impossible Mission (für die Lichtspiele) Parlor Games
Tennisway (mit Spieltrackball) Space Harrier 3D
und natürlich auch alle anderen SEGA-Artikel.

Nintendo

Ichthyosaurus 65,- Metroid 65,- Legend of Zelda 89,-
Super Mario Bros. 65,- Punch Out 65,- Nintendo-Vorführkonsole 199,-
R. C. Pro Am 75,- Adventure of Link 89,- Final Fantasy - 5 Spiele 170,-
und natürlich auch alle anderen Nintendo-Artikel.

Außerdem:

Neu: Ultimate Stick für SEGA NES (kabellos, über Fernbedienung).
SEGA-RGB-Kabel 39,-, NES-AV-Kabel 29,-, Arcade LPs+CDs (z. B. SEGA, Nintendo).
Joysticks für SEGA/Nintendo (Competition Pro, Konix Speeding).
SEGA/Nintendo-Usergemeinschaft (P. C. Engine, Tips, News, Zeitung...)

Telefonhotline: 053 24/4204

Der SEGA/Nintendo-Spezialversand:
CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 1212-3387 Völnenburg
Tel.: 05324/4204 - Telefax: 953876 must

CWM-USERGEMEINSCHAFT
Postfach 1352 - 3388 Bad Harzburg 1

* solange Vorrat reicht

Der Clevere Kontakt

Nutzen Sie unseren Service und bestellen Sie sich kostenlos den neuesten Software-Katalog für alle gängigen Home-Computer und Spiel-Konsolen.

Aus unserem großen Angebot:

COMMODORE 64/128

Kassette	Diskette	Kassette	Diskette
6-Pak 3 (6 Spiele)	DM 28,95	39,95	Football Manager 2
Arkanoïd 2	24,95	32,95	Hercules
Bard's Tale 3		49,95	Impossible Mission 2
Bard's Tale Trilogy		129,00	Last Ninja 2
Beyond the Ice Palace	28,95	36,95	Marauder
Bionic Commandos	28,95	39,95	Night & Magic
Corporation	28,95	39,95	Road Blasters
Cyberoid	28,95	39,95	Shackled
Desolator	28,95	39,95	Skate Crazy
Die Fugger	28,95	39,95	Target Renegade

AMIGA

Diskette	Diskette
3 Stages	DM 74,95
Bard's Tale	74,95
Black Lamp	54,95
Druid II - Enlightenment	54,95
Football Manager II	54,95
Interceptor	64,95
Leatherneck	49,95
Mach 3	DM 82,95
Ooze	74,95
Ports of Call (Deutsch)	74,95
Return to Genesis	54,95
Rockford	49,95
Sentinel	54,95

ATARI ST

Diskette	Diskette
Bard's Tale	DM 74,95
Bermuda Project	64,95
Beyond the Ice Palace	54,95
Carrier Command	54,95
Dungeon Master	64,95
Football Manager 2	54,95
Gauntlet 2	DM 82,95
Impossible Mission 2	64,95
Legend of the sword	64,95
Quadrant	54,95
Return to Genesis	54,95
Shackled	49,95
Thundercats	49,95

SCHNEIDER CPC 464/664/6128

Kassette	Diskette	Kassette	Diskette
6-Pak 3 (6 Spiele)	DM 28,95	39,95	Goat Boy Air Rallye
Arkanoïd 2	28,95	39,95	Impossible Mission 2
Bionic Commandos	28,95	39,95	Hercules
Cyberoid	28,95	39,95	Mach 3
Desolator	28,95	39,95	Shackled
Football Manager 2	28,95	39,95	Skate Crazy

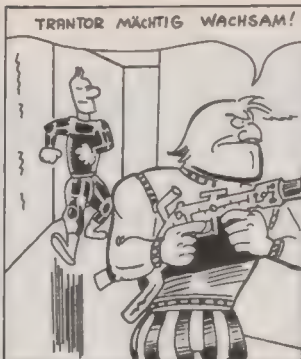
Lieferung erfolgt gegen Vorkasse (bar, Scheck) oder Nachnahme (+5,- DM).
Anschrift:

Andreas Bachler, Soft + Hardware-Versandhaus
Blücherstraße 24 (Ladenlokal), Postfach 429
D-4290 Bocholt, Telefon (028 71) 18 30 88

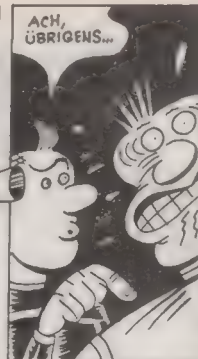
STARKILLER

ERFOLGE
IN DEN FÄNGEN DES TENTAKELS
DAS TENTAKEL, EIN GEFÜHRTER
KILLER, HAT SICH AM BORD VON
STARKILLERS RAUMSCHIFF GE-
SCHLICHEN. SEIN GEFÜHRTER
STARKILLER ELIMINIEREN!

TRANTOR MÄCHTIG WACHSAM!



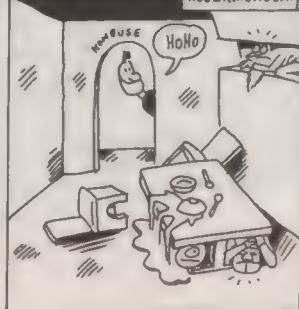
ACH, ÜBRIGENS...



DU NICHT TENTAKEL?
GANZ SCHÖN
NERVÖS, WAS ...?



KRAUM SPRICHT JEMAND DAS WORT „TENTAKEL“ AUS... HAT DIES BEMERKENSWERTE
AUSWIRKUNGEN!



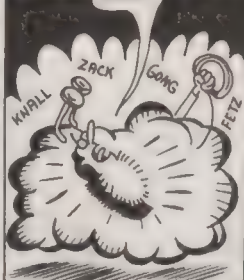
DR. BOBO SUCHT INZWISCHEN NACH EINER WISSEN-
SCHAFTLICHEN LÖSUNG DES TENTAKEL-PROBLEMS.



ÄH... BEVOR SIE SETZT VOREILIGE
SCHLÜSSE ZIEHEN...



SAPPERLOT! LASSEN SIE MICH
DOCH MAL AUSREDEN!! ICH MUSS
IHNEN ETWAS WICHTIGES
SAGEN!



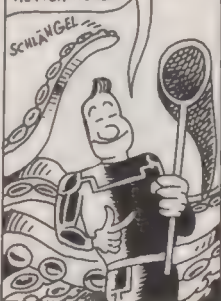
SIE MACHEN EINEN GRUNDLEGENDEN FEEH!



DAS TENTAKEL
IST HINTER
IHNEN
HER!



BLÖDSINN! WARUM SOLLTE
ES ? ICH BIN DOCH EIN
NETTER KERL!



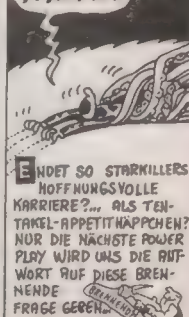
AAH



BLEIBEN SIE GANZ RUHIG, ICH
DENK MIR SCHNELL WAS AUS!



HILFE!



ENDET SO STARKILLERS
HOFFNUNGSVOLLE
KARRIERE?... ALS TEN-
TAKEL-APPETIT HAPPEHEN?
NUR DIE NÄCHSTE POWER
PLAY WIRD UNS DIE AUFWORT
AUF DIESE BRENNENDE
FRAGE GEBEN.

Hamburg 1, Klosterwall 4-6, Tel. 0 40/33 79 66
Hannover 1, Berliner Allee 13, Tel. 05 11/34 35 43
Köln 1, Hanna-Ring 102, Tel. 02 21/13 62 44
München 40, Schleißheimer Str. 207, Tel. 0 89/3 0
Nürnberg, Goltzenhofstraße 16, Tel. 09 11/41 66 0
Stuttgart 1, Schwabenhofstraße 104, Tel. 0 71 41

LESEBRRIEF

CPC bröckelt

Bis Ausgabe 4 war ich voll zufrieden mit **POWER PLAY** und dachte, es sei das beste Magazin. In Ausgabe 5 gab es schon weniger Tests für meinen Computer (CPC 464), aber ich meinte, dies sei vorübergehend. Doch in Ausgabe 6 war kein einziger Test, nicht einmal ein Kurztest für den CPC.

Mario Maas, Temmels

Wir haben wirklich nicht vor, den CPC aus unserem Magazin zu verbannen. Die CPC-testlose **POWER PLAY** 6 war eine Ausnahme. Daß sich spezielle CPC-Besprechungen meistens auf Kurztests beschränken, liegt daran, daß die meisten Spiele zuerst für andere Computer erscheinen. Wir bitten die CPC-Besitzer um Verständnis dafür, daß wir ihren Computer nicht so stark berücksichtigen können wie Amiga, ST und C 64.

Index-Nachhall

Ich möchte den Antrag stellen, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zu indizieren. Wer den Artikel über die Arbeitsweise der BPS in **POWER PLAY** 6 liest, könnte nämlich ausflippen und schwere seelische Schäden davontragen! Dabei will ich Gregor für

das Interview danken, denn er hat Herrn Stafen richtig "in die Mangel genommen".

Karsten Bremers, Hagen

Pack's zusammen

Darf man, wenn man bei Euch an verschiedenen Wettbewerben teilnehmen will, alles zusammen in einen Umschlag stecken, damit man sich unnötige Portokosten spart?

Markus Pyttich, Berlin

Ja, man darf. Ihr könnt uns gerne mehrere Wettbewerbskarten auf einmal schicken. Man sollte aber nicht mehrere Antworten auf ein Blatt schreiben. Verwendet bitte für jeden Wettbewerb eine eigene Karte — der Dank unserer Redaktions-Assistenz ist Euch gewiß.

hl

Habt Ihr Fragen, Kritik, Lob und Anregungen auf Lager? Wollt Ihr Eure Meinung zur Spiele-Szene und **POWER PLAY** loswerden? Dann nichts wie ran an Griffel oder Textverarbeitung und einen Leserbrief geschrieben! Unsere Adresse lautet:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Zak McKracken

Von Thomas Jeising aus Dülmen stammen die ersten Tips zu dem Maniac Mansion-Nachfolger "Zak McKracken". Mit ihnen sind die ersten Probleme schnell aus dem Weg geräumt.

Im Schlafzimmer sollte man das Fischglas, die Telefonrechnung aus der Kommode und das Kazoo aus dem Schreibtisch nehmen. Dann stellt man den Anrufbeantworter an und reißt das lose Stück Tapete ab.

Sushi gehört in ein anderes rundes Gefäß im Wohnzimmer. Wenn man die "Cash Card" unter dem Schreibtisch nehmen will, rutscht sie gemeinerweise weg. Mit "use phone bill" kommt man an das begehrte Stück.

Im Wohnzimmer legt man das Kissen auf die Couch zurück und steckt den Stecker in die Steckdose. Unter dem anderen Kissen liegt die Fernbedienung.

Folgende Gegenstände sollte man nicht vergessen: das Ei aus dem Kühlschrank und den Briefkasten-Schlüssel neben der Türe. Links über der Spüle hängt ein Messer, unter der Spüle findet man einen Stift.

Wenn man mit dem Stift auf das Stück Tapete schreibt, wird ein Plan daraus.

Bei der Bäckerei nicht aufgeben. Mit der Zeit bekommt man, was man will.

Vor dem Haus ist das Büro der Telefongesellschaft. Die Rechnung muß man bezahlen, sonst wird das Telefon gesperrt. Den Zettel in der linken

Psycho Pigs UXB (CPC)

Ein paar taktische Tips zu dem Schweine-Spaß "Psycho Pigs UXB":

Die Anzeige der Bomben färbt sich rot, wenn sie drei Sekunden vor der Explosion stehen. Lassen Sie dann besser die Klauen von ihnen, sonst werden Sie sie nicht mehr los. In der Bonus-Runde ist man bei der CPC-Version schneller, wenn man diagonal steuert. Immer nur auf eine Seite konzentrieren, genau zielen und den Feuerrknopf drücken.

Vorsicht vor den gelben und braunen Ferkeln, sie werfen relativ gezielt.

Immer genau zielen, sonst liegen schnell viele aktivierte Zeitbomben im Weg.

Machen Sie mit Ihrem Mitspieler aus, ob Sie mit- oder gegeneinander spielen wollen, das erspart Ihnen viel Ärger.

al

The President is missing (MS-DOS)

Wer den Präsidenten wiederhaben will, muß sich durch Umhängen von Daten, Akten und Fotos schlagen. Deshalb hier einige Informationen, denen man nachgehen sollte:

Der gesuchte Operator steht im Handbuch.

Das Tonband birgt wertvolle Informationen. Das schnippt beispielsweise im Hintergrund ein Feuerzeug, während der Präsident spricht. War da nicht ein Raucher auf einem Bild zu sehen? Gehen Sie das Bildarchiv noch einmal durch.

Die "Austria-Connection" ist

nicht weit vom Tatort entfernt.

Hubschrauber gehen nicht als Handgepäck durch. Wo wurden sie gestohlen? Wohin wurden sie transportiert?

Machen Sie sich einen Zeitplan für die einzelnen Orte und tragen Sie alles peinlich genau ein. Damit finden Sie schnell heraus, wer für die Tatzeit ein Alibi hat und wer nicht.

Vergleichen Sie doch mal die Uhrzeiten aller Beteiligten auf den Fotos.

Wenn man partout nicht weiterkommt, gibt man der Datenbank als Suchbegriff eine willkürliche Haarfarbe ein. Der Computer spuckt dann eine Liste mit Namen aus, die man weiterverfolgen kann.

al

Zynaps (ST)

"Zynaps" gibt's jetzt auch für Amiga und ST. Wer Schwierigkeiten hat, die ersten Levels zu überstehen, sollte mal unsere Extrawaffen-Strategie ausprobieren. Am Anfang wählt Ihr zweimal die höhere Schuß-Frequenz (zweites Symbol). Danach sollte man sich zwei Lenk-raketen zulegen. Die sehen nicht nur niedlich aus, sondern sind auch ungeheuer effektiv beim Wegputzen von Gegnern. Alle anderen Bomben und Raketen sollte man links liegenlassen, sie bringen nicht sonderlich viel.

Bevor man sich mit dem Gegner am Ende eines Levels anlegt, sollte man mindestens einmal die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs erhöhen. Ansonsten würde ich die Tempo-Macher eher meiden. Denn je schneller das Schiff wird, desto ungenauer läßt es sich steuern.

hl

Box sollte man gleich mitnehmen, wenn man ohnehin da ist.

Man kann in die Straße hinter dem Bus gehen. Man kommt an ein Geschäft, in dem man sich alle Gegenstände kaufen sollte.

Wenn man wieder zurück in seine Wohnung geht, kann man den Teppich zurückklappen und die losen Bretter mit Hilfe der Toolbox lösen. Geht man in das Loch, dann ...

Im Flugzeug verstopft man das Waschbecken mit Toilettenpapier. Wenn das Wasser überfließt, geht man schnell zum vordersten Sitz und nimmt das Feuerzeug. Das Flugzeug bietet aber noch mehr Gemeinsamkeiten:

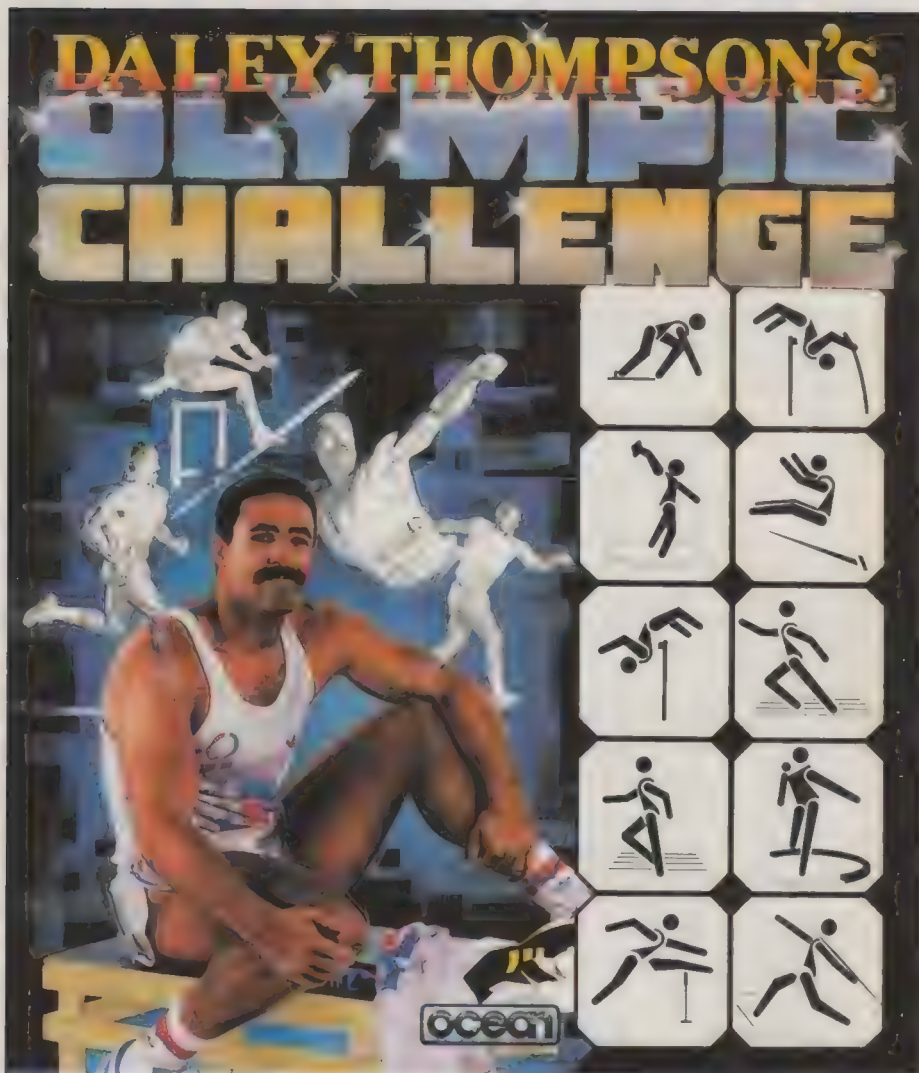
Auf einem beliebigen Flug verfährt man wie oben erwähnt

(Ausguß verstopfen, Wasser andrehen, Klingel drücken). Wenn die Stewardess angelaufen kommt, rennt man nach vorne, ohne Zeit zu verlieren. Dort steckt man das Ei in die Mikrowelle, stellt sie an und geht auf seinen Platz. Ist das Ei geplatzt, hat man Zeit, sich genauer umzusehen.

Der Busfahrer ist lärmempfindlich. Wecken Sie ihn ruhig auf, damit er Sie zum Flughafen fährt. Wie man das macht? Was heißt "Kazoo" denn auf Deutsch?

Das waren mit Sicherheit noch nicht alle Gemeinsamkeiten, die sich an diesen Orten verbergen. Wer weiter ist und sein Wissen mit uns teilen will, möge uns bitte schreiben.

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!



Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung,

Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training... Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

POP 11/88

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____ Ort: _____
 An: Ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm



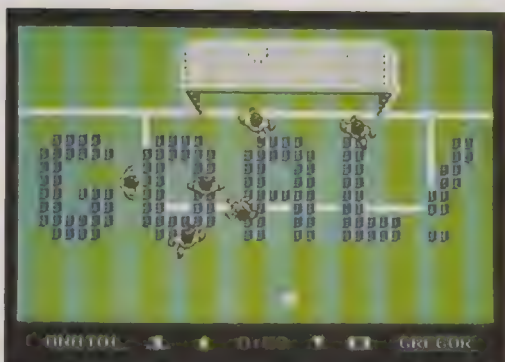
Je größer der Ball dargestellt wird, desto höher fliegt er (C 64)

ge machen und selbst auf Torjagd gehen. Sein Kollege beim Fußball auf freiem Feld kann den 16-Meter-Raum nicht verlassen. So ein forscher Torhüter verstärkt zwar den Offensivschwung, doch wehe, er verliert den Ball: Das Tor steht dann natürlich reichlich leer auf dem Platz herum.

Jedesmal, wenn ein Tor fällt, folgt eine Sportschau-reife Wiederholung. Man kann den Angriff noch einmal in Ruhe studieren. Wenn sich der Ball

in der Wiederholung der Torlinie nähert, wird sogar auf Zeitlupen-Tempo geschaltet.

Ausgedehnte Menüs erlauben es, so ziemlich jeden Parameter bei "Microprose Soccer" zu verändern — von der Länge einer Partie (2 bis 12 Minuten) bis zu Details bei der Steuerung. Sogar das Wetter läßt sich aktivieren und beschert per Zufall hin und wieder einen ordentlichen Regenschauer. Bei nassem Rasen rollt der Ball natürlich wesent-



Turbulent und torreich: 1:0 für Anatol (C 64)

lich weiter und die Spieler rutschen öfters mal aus.

Diverse Spiel-Modi sorgen für Kurzweil. Bis zu 16 Spieler können ihre Namen eingeben und sich dann gegeneinander in einer Liga messen. Ihr könnt auch bei einer Weltmeisterschaft teilnehmen. Der Austragungs-Modus entspricht dem einer richtigen WM. Der Computer übernimmt die Steuerung von beliebig vielen Teams. Und es braucht sich keiner zu wundern, wenn sein

Team nach einem glanzvollen Sieg gegen Japan gegen die Brasilianer baden geht. Die Stärken der Mannschaften entsprechen nämlich in etwa denen der echten Nationalteams; zufällige Ausnahmen bestätigen die Regel. Spielstände können jederzeit gespeichert werden: Wenn man das Turnier mit seinen Freunden erst am nächsten Wochenende fortsetzen will, lädt man dann einfach den alten Spielstand und bolzt weiter.

The President is missing

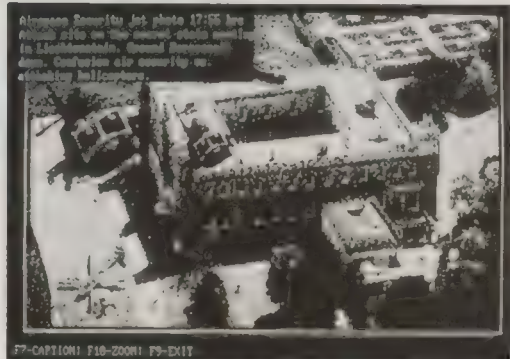
Kollektiv-Kidnapping: Sogar der Kanzler wurde geklaut... (MS-DOS) ▼

MS-DOS (C 64)
59 bis 79 Mark (Diskette) • Cosmi

Grafik	44									
Sound	0									
Power-Wertung	68									

Schockierender Polit-Krimi: Da mopsen Terroristen einfach den Präsidenten der USA — dabei war der Kaffee auf dem Kongreß in Liechtenstein so gut (der Außenminister Italiens lobte sogar den Kuchen). Man erhob sich und

machte sich gerade daran, den Kollegen am Rednerpult ein politisches Schlaflied zu singen, als drei Hubschrauber kamen. Sie feuerten Gasgranaten und klaubten die bewußtlosen Staatsoberhäupter ein. Terror! Panik auf den Straßen!



F7-CAPTION: F10-ZOOM: F9-EXIT



Das Spiel ist eine interessante Mischung aus Recherche und Krimi. Man sucht aus vielen Bildern und Akten die Fakten heraus. Wenn man auf die richtige Fährte stößt, bekommt man neue Informationen, die man weiter verwerten muß. Der reine Action-Freak sollte von dieser Art Spiel die Finger lassen. Hobby-Detektiven und anderen neugierigen Naturen hingegen ist das Tüftelspiel heftigst zu empfehlen — aber

nur, wenn sie sich von häufigen Diskettenwechseln nicht entnerven lassen (am besten gleich auf die Festplatte schaufeln).

Den Präsidenten findet man nur wieder, wenn man sehr gut Englisch beherrscht. Von der Audio-Kassette kann man versteckte Hinweise abhören; sie sind in reichlich genuscheltem Amerikanisch und werden durch Geräusche unterbrochen, so daß man sich sehr konzentrieren muß, um etwas zu verstehen.

Warum? Insgesamt neun Länder sind ohne politische Führung — sogar unser Bundeskanzler ist weg. Die Terroristen stellen happige Forderungen an die amerikanische Regierung. Das ist eindeutig zuviel für die USA, also müssen Sie ran, der weltberühmte Staatsoberhaupt-Retter vom Dienst.

Sie steuern von Ihrem Computer das "Spezielle Investigations System", kurz S.I.S. genannt. Im Computer schlummern Akten, Informationen,

Dossiers und Tonbänder. Er vermittelt auch Kontakte zu abzurufenden Agenten, die Sie herumschnüffeln lassen können. Das komplette System ist menügesteuert und schnell zu erlernen. Den Präsidenten können Sie bei diesem Tüftelspiel für MS-DOS-Computer mit CGA- und EGA-Grafikkarten wiederfinden. Man bekommt neben drei randvollen Diskettenseiten eine Audio-Kassette geboten, auf der sich Hinweise befinden. al

Daley Thompson's Olympic Challenge

Zehnkampf mit Daley Thompson — von der Schinderei im Fitneßraum bis zur Medaillen-Jagd im Stadion.

Bei den 16-Bit-Versionen gibt's Daley digital. Die Übersicht in der Mitte zeigt seine Position im gesamten Teilnehmerfeld. (ST)



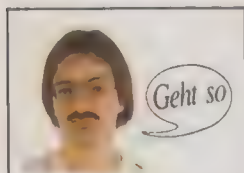
Großbritanniens Sportidol Daley Thompson kommt auf den Computer-Bildschirm: Mit "Daley Thompson's Olympic Challenge" werden Sie zum Zehnkämpfer und können durch intensives Joystick-Rütteln Spitzenleistungen vollbringen. Vielleicht überbietet Sie sogar die Rekorde des "echten" Daley.

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette). 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Ocean

[illegible]

Ein Spieler geht alleine an den Start; Wettkämpfe mit Mitspielern kann man nicht austragen. Nicht alle Disziplinen stehen im Speicher des Computers. Mitunter wird nachgeladen; also Vorsicht vor den langsamsten Kassettensversionen. Recht ordentlich sind die Packungsbeilagen: Neben dem Spiel wird der Käufer mit einem Poster und einer Musikkassette bedacht, die einen Remix der Titelmusik enthält.

h1



Da fühlt man sich glatt vier Jahre jünger: 1984 gab's nämlich schon mal ein Daley Thompson-Programm, das spielerisch mit dem neuen "Olympic Challenge" fast identisch ist. Die Grafik sieht bei Daley '88 freilich zwei Klassen besser aus und solcher Schnickschnack wie die Hantel-Schinderei ist neu. Das Spielprinzip beim eigentlichen Zehnkampf ist aber Schnee von gestern: heftigst rütteln und das Beste hoffen. Das soll jetzt nicht heißen, daß Olympic Challenge überhaupt keinen Spaß macht. So simpel das Spiel auch sein mag, es hat durchaus einen gewissen Unterhaltungswert (vor allem, wenn man den 1500-Meter-Lauf überlebt). Wer noch kein solches Joystick-Rüttelspiel in seiner Sammlung hat und sich unbedingt eins zulegen will, wird mit dem Programm durchaus zufrieden sein. Schade, daß uns von den ST/Amiga-Umsetzungen noch kein fertiges Testmuster vorlag. Eine Demo-Version machte grafisch einen guten Eindruck.



Astreine Animation, aber spielerisch nichts Neues (C 64)

Wie sich das für einen Spitzen-Athleten gehört, spaziert man vor dem Wettkampf erst einmal ins Fitneß-Studio. Bereits hier darf der Spieler sportliche Qualitäten beweisen: Damit der Bildschirm-Daley seine Hanteln fließig stemmt, muß wie versessen am Joystick nach links und rechts gerüttelt werden. Es gibt drei Trainings-Szenen, und in jeder kann man sich eine Dose mit einem süßigen Fitneßdrink erröhlen. Diese Multivitamin-Cocktails können dann beim Wettkampf als eine Art Joker eingesetzt werden. Opfert man vor einer Disziplin eine Dose, bekommt Daly ein ordentlichen Energieschub und läuft zu besonders großer Form auf.

Die Zehnkampf-Disziplinen sind Weitsprung, Hochsprung, Diskuswerfen, Kugelstoßen, Speerwerfen, Stabhochsprung sowie Rennen über 100, 400, 1500 Meter und 110 Meter Hürden. Vor jeder Disziplin muß man das richtige Schuhwerk aus einem Menü picken, was reichlich einfach ist (die Schuhe sind in der Reihenfolge aufgereiht, in der sie benötigt werden). Spielerisch sind alle zehn Sportarten sehr ähnlich geraten. Durch schnelle Joystick-Rütteln beschleunigt man, auf Feuerknopfdruck hin wird gesprungen oder geworfen. Bei einigen Disziplinen hängt der Abwurfwinkel davon ab, wie lange man den Feuerknopf gedrückt hält.

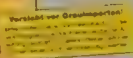
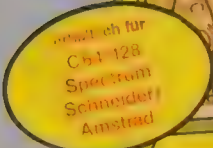
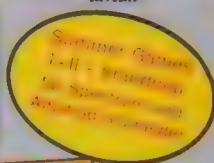


Selbst wenn man außer acht läßt, daß dieser Rüttel-Rüttel-Zehnkampf nicht gerade das originellste Spielprinzip hat, stört mich bei Olympic Challenge einiges. Ich erreiche zum Beispiel bei den Laufdisziplinen ohne allzu große Anstrengung die Höchstgeschwindigkeit. Ich könnte also noch schneller rennen, aber das Programm läßt keine Temposteigerung mehr zu. Außerdem dürfen zwei Spieler nicht gegeneinander antreten. Selbst bei den wenigen Disziplinen, wo es nicht nur auf Joystick-Gerüttel und Winkeleinstellung ankommt (Hochsprung, Diskuswerfen und Stabhochsprung), hat mich die Steuerung nicht überzeugt. Den Programmieren ist auf den letzten paar Metern anscheinend die Luft ausgegangen, denn anders kann ich mir die spielerischen Mängel nicht erklären. Schade um die wirklich sehenswerte Grafik.

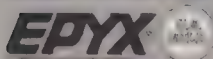
23 WEGE, IN DIE GESCHICHTE DES SPORTS EINZUGEHEN



Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats.



U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way Melford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388



Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG

Fish

Abenteuer unter Wasser: Was als Urlaub im Goldfisch-Glas beginnt, endet als haarsträubende Jagd auf Fisch-Terroristen.

Atari ST (Amiga, Atari XL, C 64, CPC 6128, MS-DOS, Macintosh)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Rainbird / Magnetic Scrolls

Grafik	74	
Sound	0	
Power-Wertung	83	

Und wieder einmal haben Sie einen Anschlag der Terrorgruppe "Seven Deadly Fins" (sieben tödliche Flossen) verhindert. Colonel Playfair Panchax, Ihr Boß beim inter-dimensionalen Geheimdienst, gewährt Ihnen deswegen einen Sonderurlaub. Also buchen Sie zwei Wochen "Goldfisch" — Sie werden in einen kleinen Goldfisch verwandelt und in ein Aquarium in einer fernen Dimension versetzt. Hier schwimmen Sie gemütlich ihre Runden und können sich rundum erholen.

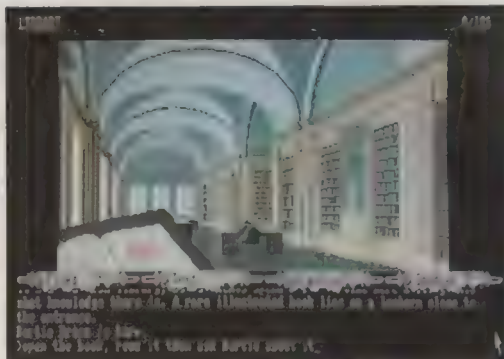
Doch kaum haben Sie sich an Ihre neue Umgebung gewöhnt, macht es "Platsch!": Eins von diesen zweibeinigen

sehen Sie wohl da? Colonel Panchax. Er holt seinen besten Mann aus dem Urlaub, um wieder einmal einen gemeinen Anschlag der "Seven Deadly Fins" zu verhindern.

Als erstes jagt Sie der Colonel durch drei verschiedene Dimensionen, in denen Sie jeweils einen wichtigen Gegenstand auffinden müssen. Jede Dimension ist ein kleines, abgeschlossenes Adventure. Wenn alle drei Gegenstände im Plastischloß sind, werden Sie in die Stadt Hydropolis versetzt, und das eigentliche Spiel beginnt. Sie überneh-

hindern. Die wollen nämlich mit einer neuen Wunderwaffe das ganze Wasser aus Hydropolis stehlen. Und was sollen die Meerjungfrau-ähnlichen Einwohner dann atmen?

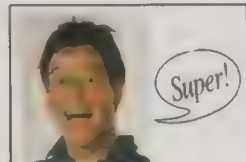
"Fish" ist ein klassisches Abenteuerspiel, das sich rund ums Puzzle-Lösen dreht. Hauptsächlich geht es darum, Objekte zu beschaffen und zu manipulieren, allerdings müssen Sie auch mit ein paar Personen reden und zusammenarbeiten. Zusätzlich bietet "Fish" 30 schöne Bilder von verschiedenen Computer-Künstlern.



In der Bücherei gibt es wichtige Hinweise (ST)

Wesen, die außerhalb des Goldfisch-Glases herumlaufen, hat ein Plastischloß hineingeworfen. Und als Sie in das Schloß schwimmen, wen-

men für Ihren Auftrag den Körper des bekannten Wissenschaftlers Dr. Roach, der den Auftrag erhält, einen Anschlag der Seven Deadly Fins zu ver-



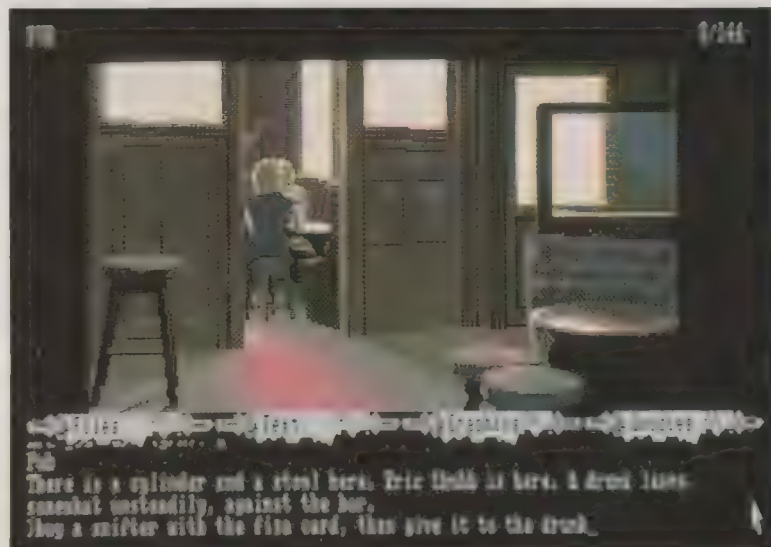
Bei Fish stimmt einfach alles: eine aberwitzige Geschichte, spritzige Texte, schöne Bilder. Texte und Parser haben dasselbe hohe Niveau wie die anderen Adventures von Magnetic Scrolls. Fast alle englischen Sätze, mögen Sie auch recht kompliziert sein, werden vom Programm verstanden, was die Laune und den Spielspaß hebt.

Vor allem gefällt mir die Idee der drei Mini-Adventures: Man kann sie unabhängig voneinander lösen und stimmt sich so prima auf den Hauptteil ein.



So magisch Adventures: viele tolle Puzzles, hinter deren Lösung man mit logischem Denken kommen kann, das Ganze nicht zu knifflig, eine witzige Story und ein paar schöne Bilder als Zuschlag. "Fish" schlägt in dieselbe Richtung wie "Guild of Thieves", ist sogar noch etwas anfängerfreundlicher.

Bei der Grafik-Wertung wurde in der Redaktion heiß diskutiert: Magnetic Scrolls hat sich selbst einen so hohen Standard gesetzt, daß man sich von den Bildern inzwischen sehr viel erwartet. So haben wir darüber geredet, ob die Pastellfarben gut sind oder nicht. Über Geschmack kann man halt lange streiten. Auf jeden Fall haben sich im Vergleich zu den älteren Spielen dieses Teams keine grafischen Verbesserungen ergeben.

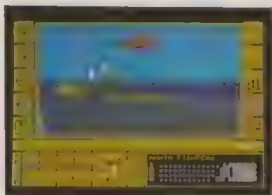


Tolle Grafik in der Kneipe. Die Lichteffekte sind hervorragend (ST)

Carrier Command (Amiga)

Die faszinierende Mischung aus Strategie- und Action-Spiel beschert jetzt auch Amiga-Besitzern lange Abende. Große Unterschiede zur ST-Originalversion gibt's keine. Die Soundeffekte klingen ein wenig besser; Grafik und Spielprinzip sind identisch.

"Carrier Command" gehört zu den besten Amiga- und ST-Spielen. Das spannende Programm mit der superschnellen 3D-Grafik zeigt, wie schön 16-Bit-Software sein kann. *hl*



POWER-Wertung: 84
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Bomb Jack (Amiga)

Die Amiga-Umsetzung des Software-Oldies "Bomb Jack" ist mit der ST-Version vollkommen identisch. Sowohl die Hintergrundgrafik als auch die Sprites sind enttäuschend schwach gezeichnet. Nicht einmal die äußerst kümmerlichen Soundeffekte wurden verbessert. Zum Glück spielt sich Bomb Jack wesentlich besser als die biedere Aufmachung vermuten läßt. Das Programm ist immer noch ein guter Geschicklichkeitstest, der trotz oder gerade wegen des einfachen Spielprinzips viel Spaß macht. *mg*

POWER-Wertung: 74
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
Elite Systems

Skychase (Amiga)

"Skychase" wird im Packungstext vollmundig als "Luftkampf-Simulation" angepriesen, entpuppt sich aber schnell als windiges Action-Spiel, das mit einer Simulation herzlich wenig zu tun hat. Zwei Spieler treten hier gegeneinander zum Duell über den Wolken an. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt; jeder der beiden Kontrahenten sieht das Geschehen aus seiner Sicht. Wer den Gegner mit MG-Salven und Raketen vom Himmel holt, sammelt fleißig Punkte. Man kann auch gegen den Computer antreten, der viele Schwierigkeitsstufen bietet.

Das beste an Skychase ist die flotte Grafik. Das Programm wird aber schnell langweilig; vor allem, wenn man gegen den Computer spielt. Wenn sich zwei etwa

GO WITH THE PRO

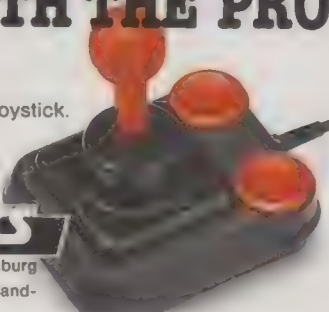
Das Geheimnis erfolgreicher Spiele-Freaks: Competition Pro-Joystick. Was sonst?!

Das Original gibt's nur von

DAVIS

Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand- und Kaufhäusern.



gleichstarke Spieler bekämpfen, kommt trotz des simplen Ablaufs wesentlich mehr Stimmung auf. *hl*



POWER-Wertung: 37
Amiga (Atari ST)
59 Mark (Diskette) ★ Image Works

Starball (Amiga)

In der Abteilung "Jahrzehnte alte Spielideen, die wir schon längst vergessen hatten", präsentieren wir Euch diesmal das "neue" Amiga-Programm "Starball". Da hat doch jemand tatsächlich die Uralt-Spielidee von "Pong" ausgegraben und leicht aufgefrischt. Zwei Spieler versuchen mit ihren Schlägern einen Ball im Spielfeld zu halten. Läßt einer der beiden den Ball passieren, bekommt sein Gegner massig Punkte gutgeschrieben. Gelegentlich tauchen ein paar Objekte auf dem Spielfeld auf, die die Flugbahn des Balls abfälschen. Trifft man eine gelbe Kugel, hat dies mehr oder weniger erfreuliche Auswirkungen: Mal wird der eigene Schläger schneller oder breiter, mal langsamer oder wird für einen Augenblick einfach weggezaubert.

Starball läßt sich allenfalls im Zwei-Spieler-Modus ein schlichter Unterhaltungswert abgewinnen. Der Computer-Gegner ist recht lausig und ohne viel Mühe immer zu schlagen. Grafik und Sound sind ganz nett, für Amiga-Verhältnisse aber nichts Besonderes. Das Spielprinzip ist viel zu primitiv und einschläfernd. Starball kann ich wirklich nur unerschrockenen Fans des alten "Pong"-Spielprinzips empfehlen. *hl*



POWER-Wertung: 24
Amiga
59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Zynaps (Amiga/ST)

In POWER PLAY 10/88 stellten wir Euch die ST-Version des Action-Knallers "Zynaps" vor und schimpften dabei fleißig über den viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Die Zynaps-Version, die jetzt verkauft wird, spielt sich aber sehr gut und ist nicht zu hart. Des Widerspruchs Lösung: Als man bei Hewson von unserer Kritik erfuhr, ließ man das Spiel in letzter Sekunde noch ändern und einfacher machen. Der Spielwitz ist beim "neuen, verbesserten" Zynaps wesentlich höher, weil man nicht dauernd im ersten Level verrätzt. Deshalb gibt's natürlich eine neue Wertung, die wir hiermit offiziell nachtragen. Die Amiga-Umsetzung ist jetzt ebenfalls erhältlich und mit der ST-Version identisch. *hl*

POWER-Wertung: 72
Amiga, Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

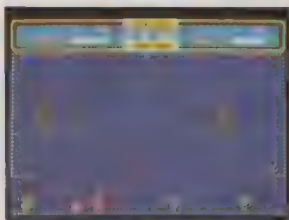
Helter Skelter (Amiga/ST)

80 Levels plus ein Editor, mit dem man sich 40 zusätzliche Spielfelder nach Lust und Laune zusammenstellen kann — das ist doch was, oder? Bei "Helter Skelter" gilt leider das Motto "Masse statt Klasse". Das Spiel ist ganz nett, wird aber relativ

schnell langweilig. Sie steuern einen wild herumhüpfenden Ball, der alle Figuren, die sich auf dem Bildschirm befinden, in einer bestimmten Reihenfolge berühren muß. Ein Zeitlimit sowie ein paar Extras runden das Spielprinzip ab. Für gehobene Freude sorgt ein Zwei-Spieler-Modus.

Helter Skelter ist ein recht nettes Programm, an dem man sich aber zu schnell sattspielt. Die ST-Umsetzung ist mit der Amiga-Version übrigens völlig identisch.

hl

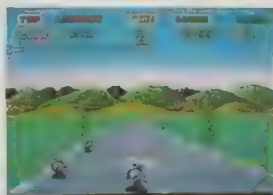


POWER-Wertung: 49
Amiga (Atari ST)
49 Mark (Diskette) ★ Audiogenic

oder Joystick) haben die Programmierer gedacht. Spielerisch ist Super Hang On aber wenig aufregend. Man braust halt in der Landschaft herum und weicht den Mitfahrern aus.

Wer noch kein Rennspiel für seinen ST hat, kann hier zugreifen. Doch wer von Out Run & Co. schon die Nase voll hat, möge eine große Rechtskurve um dieses Spiel machen.

bs



POWER-Wertung: 63
Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
★ Electric Dreams

Exolon (ST)

In der Abteilung "Umsetzungen, die wir uns alle besser vorgestellt hatten" präsentieren wir heute das Action-Spiel "Exolon" für den Atari ST. Schon die 8-Bit-Vorbilder rissen spielerisch keine Bäume aus, doch die ST-Version ist noch eine Klasse trister. Grafik und Sound sind mittelmäßig. Die Umsetzung ist mit Stellen, an denen man nur mit Glück kein Leben verliert, reich gesegnet. Exolon spielt sich sehr zäh und kann wohl keinen ST-Besitzer lange Zeit am Joystick fesseln.

mg



POWER-Wertung: 39
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Netherworld (ST)

Das ist selten: Ein Spiel mit vielen Sprites und Scrolling in alle Richtungen wurde ohne Abstriche vom C 64 auf den Atari ST umgesetzt. Daß die Programmierer das Scrolling so gut hinbekommen haben, ist ein Extralob wert.

Spielerisch hat sich bei "Netherworld" wenig geändert: Die gleichen Gegner und Puzzles machen dem Spieler das Leben schwer. Allerdings ist das Spieler-Sprite etwas langsamer geworden, was das Spiel an manchen Stellen etwas einfacher macht. So gesehen ist die Umsetzung des Action-Denkspiels nicht nur technisch, sondern auch spielerisch einwandfrei gelungen.

bs



POWER-Wertung: 75
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Super Hang On (ST)

Die Spielhallen-Umsetzung "Super Hang On" verspricht ähnliches Rennvergnügen wie "Out Run" und "Enduro Racer". Technisch ist das Spiel auch gut gelungen: Die 3D-Grafik ist flott und gut gezeichnet, der Hügelleffekt recht realistisch. Auch eine High-Score-Liste auf Diskette und eine sehr gute Steuerung (Maus

Nebulus (ST)

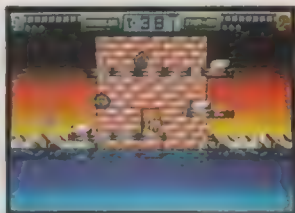
Vor knapp einem Jahr machte in unserer Redaktion "Nebulus" auf dem C 64 Furore. Das Geschicklichkeitsspiel mit der ungewöhnlichen Dreh-Turm-Grafik machte auch spielerisch einen sehr guten Eindruck. Programmierer John Phillips

höchstpersönlich hat jetzt die ST-Umsetzung fertiggestellt. Zum einen findet man hier die gleichen acht Levels wie bei den 8-Bit-Versionen, zum anderen gibt es als Zugabe acht total neue Türme, die man im Titelbild als sogenannte "zweite Mission" extra anwählen kann.

Grafisch läßt Nebulus den ST glänzen: Der immer wieder verblüffende Dreheffekt der Türme ist absolut fließend, wie auch das Scrolling und die Sprite-Animation. Der Horizont erstrahlt in Dutzenden von Farben, und im Wasser spiegelt sich das Spielgeschehen.

Insgesamt ist Nebulus ein echter Leckerbissen für alle Freunde von Geschicklichkeitsspielen. Man darf sich jetzt schon auf die angekündigten Amiga- und MS-DOS-Versionen freuen, die ebenfalls von John Phillips programmiert werden.

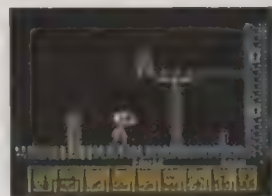
bs



POWER-Wertung: 85
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Barbarian/Psygnosis (C 64)

Auf den 16-Bit-Computern ist "Barbarian" von Psygnosis ein imposantes Spiel: tolle digitalisierte Soundeffekte, Maussteuerung und vor allem eine schöne Grafik imponieren (auch wenn das Spielprinzip etwas dünn ist). Melbourne House hat sich jetzt an eine C 64-Umsetzung gewagt. Deren Grafik ist keinesfalls eine Katastro-



POWER-Wertung: 37
C 64 (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette)
Melbourne House/Psygnosis

phie. Doch jeder, der die 16-Bit-Versionen kennt, wendet sich mit leichtem Schaudern ab: "Das soll Barbarian sein?"

Das Titelbild fehlt, die digitalisierten Effekte fehlen, eine Titelmelodie fehlt, die schöne Grafik fehlt — viel bleibt da nicht

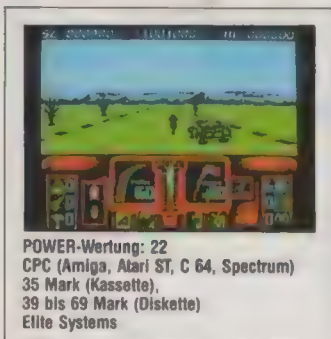
mehr übrig. Und das schlappe Spielprinzip allein kann auf Dauer nicht fesseln. Wer hohe Ansprüche an Sound und Grafik stellt, läßt lieber die Finger von dem Barbaren.

al

Overlander (CPC)

Auf dem Atari ST ist dieses Spiel zu schnell; auf dem CPC könnte es allerdings gleich mehrere Turbo-Lader gebrauchen. Das Autorennen, bei dem fleißig geballert werden darf, ist vom Spielprinzip her mit der ST-Version identisch. Allerdings scheint man den Benzinverbrauch des "Overlander" etwas gedrosselt zu haben, denn man kann hier auch ans Ziel kommen, wenn man nicht peinlich genau auf konstante Geschwindigkeit achtet. Ansonsten ist die Umsetzung von Overlander erschreckend einfärbig und langsam. Man hat das Gefühl, in einer fahrenden Karotte zu sitzen. Das Auto zuckelt mehr über den Schirm als daß es rast — da bleibt der Spielspaß in der Garage liegen.

bs



POWER-Wertung: 22
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
Elite Systems

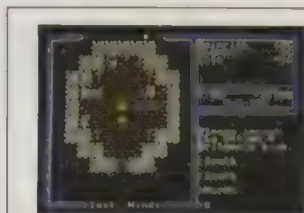
Ultima V (MS-DOS)

Angehende Avatars können jetzt auch auf MS-DOS-PCs nach Lord British suchen. Gegenüber der Apple II-Version des

Rollenspiels "Ultima V" hat sich nicht viel geändert, lediglich die Grafik ist detaillierter. EGA-Grafikkarten werden erfreulicherweise voll ausgenutzt, unter CGA sieht alles wegen der mageren Farbpalette weniger eindrucksvoll aus. Die spärlichen Soundeffekte sind für PC-Verhältnisse ganz gut.

Wichtiger als Sound und Grafik ist die spielerische Klasse. Ultima V ist ein faszinierendes und lückenlos durchdachtes Rollenspiel, das über Wochen und Monate Spaß macht. Fazit: ein tolles Spiel, das auf jede Festplatte gehört. Hoffen wir, daß die überfällige C 64-Version genauso gut wird.

al



POWER-Wertung: 90
MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C 64)
zirka 80 Mark (Diskette) ★ Origin

GO WITH THE PRO

Dabei, wenn
Spiele-Profis Punkte
sammeln:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand-
und Kaufhäusern.



Summer Olympiad (MS-DOS)

Diese Umsetzung macht leider nicht so viel Spaß wie die ST/Amiga-Versionen, was vor allem an der müden CGA-Grafik liegt. EGA-Grafikkarten werden nicht ausgenutzt. Wohl dem, der einen Schneider/Amstrad PC-1512 besitzt, denn der spezielle 16-Farben-Modus dieser Geräteserie wird unterstützt. "Summer Olympiad" auf dem PC ist ein recht mittelmäßiges Vergnügen, doch für Besitzer eines MS-DOS-Computers gibt es wenige Sportspiel-Alternativen.

hl



POWER-Wertung: 41
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
29 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tynesoft



Diamond Soft - Mönchengladbach

ERA-Romane	Old	Kass	C64-Strategie-Games	68000'er Games	Amiga	ST
Bar's Tale 1/2/3	59,95		Barnack	19,95	89,95	89,95
Book Camp	24,95	14,95	Battle Command	19,95	59,95	59,95
Buzuma	19,95		Battalion Commander	19,95	89,95	89,95
Chuck Yeager A-1	59,95		Computer Ambush	19,95	19,95	19,95
Earth Orbit Station	59,95		Crossed in Europe	19,95	19,95	19,95
Football Manager 2	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 3	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 4	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 5	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 6	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 7	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 8	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 9	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 10	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 11	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 12	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 13	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 14	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 15	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 16	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 17	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 18	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 19	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 20	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 21	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 22	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 23	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 24	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 25	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 26	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 27	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 28	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 29	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 30	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 31	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 32	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 33	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 34	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 35	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 36	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 37	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 38	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 39	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 40	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 41	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 42	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 43	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 44	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 45	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 46	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 47	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 48	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 49	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 50	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 51	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 52	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 53	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 54	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 55	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 56	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 57	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 58	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 59	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 60	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 61	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 62	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 63	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 64	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 65	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 66	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 67	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 68	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 69	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 70	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 71	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 72	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 73	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 74	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 75	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 76	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 77	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 78	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 79	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 80	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 81	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 82	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 83	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 84	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 85	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 86	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 87	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 88	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 89	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 90	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 91	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 92	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 93	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 94	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 95	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 96	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 97	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 98	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 99	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95
Football Manager 100	49,95	49,95	Defence Command	19,95	19,95	19,95

ERNST & SOHN AG - Mönchengladbach
LADEN: 24 STD. BESTELLANNAHME
LADENLOKAL: 4050 MÖNCHENGLADBACH 1, REGENTENSTRASSE 179

02161 /
21639

Unser Public-Domain-Pool »Amiga«

Fish	1-145	TBAG	1-19	Casa Miga	1-21
RPD	1-113	Ruhr	1-11	Tiger	1-8
Augo	1-25	Kickstart	1-75	ES/PD	1-75
Tornados	1-30	Panorama	1-84	Chiron	1-57
ACS	1u-59	SAFE	1-21	RMS	1-25

Slideshows, DBW Render + Anleitung und vieles mehr.
Der Preis nach wie vor 3,50 DM!

Jetzt neu! Public Domain für MS-DOS!

Zur Zeit ca. 800 Disketten vorrätig! Es wird auf Markendisketten
kopiert. Hier liegt der Einheitspreis bei 5,- DM pro Disk!

C.S.S.

Consulting-System-Software

Auf der Warte 48, 6367 Karben 1, Telefon 06039/5776

Intensity

Das wichtigste Spielelement von Intensity ist die Aufteilung des Geschehens auf zwei unterschiedliche Fahrzeuge, den Skimmer und die Drone. Dazu kommen die beiden Beschränkungen der Drone, geringe Flughöhe und gradlinige Flugbahnen, die den Spieler vor Probleme stellt.

Anfängern empfehle ich, den Delta- oder Epsilon-Shuttle zu erreichen, da die "Spores" und "Tracker" auf dieser Seite der Station sehr viel langsamer sind. Diesen Weg schlägt Ihr ein, indem Ihr nur Ausgänge nach Delta oder Epsilon benutzt. Ein recht effektiver Weg für Anfänger ist es, immer gleich den ersten Ausgang zu benutzen, der sich öffnet.

Überprüft stets, welcher Klasse Skimmer und Drone angehören. Eine fast volle Gamma-Drone, die von einem "Nulcon" angegriffen wird, sollte unter allen Umständen gerettet werden. Provoziert also eine Kollision mit einem hoffentlich vorhandenen Alpha-Skimmer; dabei wird der Skimmer auf Beta zurückgestuft. Bei einem solchen Manöver solltet Ihr aber folgendes beachten: Nur ein Alpha-Skimmer kann über jede Mauer fliegen. Es kann ganz schön unangenehm werden, aus einem eingemauerten Gebiet zu verschwinden, dann bei einer Kollision den Skimmer zu einem Beta-Typ zu degradieren und dann nicht mehr in das eingeschlossene Gebiet zurückkehren zu können. Ihr steckt dann in der Falle. Das kann, je nach Lage der Drone, das

POWER-TIPS SPEZIAL

In der neuen, unregelmäßig erscheinenden Reihe "Power-Tips Spezial" verraten Programmierer exklusiv, wie ihre Spiele zu schlagen sind. Den Anfang macht Andrew Braybrook mit Hilfen zu seinem neuesten Titel "Intensity".

Spielende bedeuten. Also lieber zweimal nachdenken, bevor man in ein gefährliches Gebiet fliegt.

Ich empfehle, eine genaue Karte aller Ausgänge einer Plattform anzufertigen. Als Beispiel habe ich eine Karte der ersten sechs Levels gezeichnet. Hier kann man klar erkennen, daß oft nur einer oder zwei der drei Ausgänge einer Plattform benutzbar sind. Wenn sich der gewünschte Ausgang geöffnet hat, könnt Ihr sofort verschwinden, um Schaden am Fahrzeug zu vermeiden. Besonders gute Spieler sollten hingegen noch auf der Plattform bleiben, um die größtmögliche Anzahl von "RUs" mitzunehmen. Doch Vorsicht, daß Ihr nicht zu viele Kolonisten einsammelt und so den gewünschten Ausgang verpaßt.

Schaut ab und zu auf die Zeitanzeige. Nach 25 Zeitsegmenten ändert sich die Grafik sämtlicher Monster und der

Gerätschaft zu sparen. Studiert die Positionen der Luftschleusen und der Ausgänge, bevor Ihr mit der Rettungsaktion beginnt. Lernt, wie sich die Kolonisten bewegen und setzt die Drone auf günstige Positionen, die von mehreren Luftschleusen aus erreicht werden können. Die "Stalker" sind sehr gefährlich, wenn sie erst einmal einen Kolonisten geortet haben. Deswegen ist es am klügsten, Kolonisten so schnell wie nur möglich einzusammeln.

Jetzt bleibt mir eigentlich nur noch übrig, viel Spaß und viel Glück bei Intensity zu wünschen. Ich hoffe, das Spielen macht Euch so viel Freude wie mir das Programmieren.

Andrew Braybrook/bs



Damit Ihr Alpha-, Beta- und Gamma-Typen einfacher unterscheiden könnt, seht Ihr hier eine starke Vergrößerung von Drone und Skimmer

RUs. Nach 50 Zeitsegmenten können keine neuen Skimmer mehr gekauft werden. Das Spiel läßt sich meiner Erfahrung nach mit diesen Vorgaben ohne große Probleme schaffen, allerdings sollte man nicht herumrödeln und keine langen Umwege machen.

Wenn 15 Kolonisten an Bord sind und die Wörter "Exit Now!" aufblinken, solltet Ihr schleunigst verschwinden. Ab diesem Zeitpunkt wimmelt es nur so von Trackern, die den Skimmer unerbittlich verfolgen. Später können sie sich auch auf die Drone konzentrieren.

Plant im Voraus, was Ihr kaufen wollt. Viele der Plattformen in den hohen Levels sind mit einem Alpha-Skimmer viel einfacher zu spielen, manche können sogar nur mit einem Beta-Skimmer beendet werden und sind mit einem Gamma-Skimmer absolut unlösbar. Hier lohnt es sich also, auf bessere



Orientierungsprobleme? Hier ist die Karte für die ersten sechs Levels, die gleichzeitig als Vorbild für eigene Karten dienen soll.

Sonderpreis für schnelle Spieler

Andrew Braybrook hat für alle POWER PLAY-Fans noch eine Überraschung parat. Der erste Leser, der uns eine Postkarte schickt,

Flucht-Shuttles fehlerfrei geschrieben stehen, erhält ein handsigniertes Spiel von Andrew. Dieses garantiert einmaliges Stück wird sicher der Stolz jeder Software-Sammlung. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schickt die Postkarte (bitte keine Briefe) an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Intensity
Hans-Pinsel-Str. 2
60133 Haar

51

Penguin Land

Dieses Modul hat viel zu bieten: 50 knifflige Levels voller Pinguin-Eier, pelziger Polarbären und Packeis-Probleme.

Sega Master System

79 Mark (Mega Cartridge mit Batterie) ★ Sega

[illegible]

Sensation in den Tiefen des Weltraums: In den unterirdischen Höhlen eines einsamen Planeten werden Pinguine-Eier entdeckt. Als die Pinguine auf der Erde davon Wind bekommen, schicken sie natürlich sofort ein Raumschiff unter der Leitung von Commander Overbite los. Overbite hat die heikle Aufgabe, sich um die Bergung der zerbrechlichen Eier zu kümmern. In 50 Levels müssen Sie dem Pinguin helfen, die wertvolle Fracht ans Ziel zu bringen.

Jeder Level wird von oben nach unten gescrollt. Das Ei kann bewegt werden, indem Overbite ihm einen Schubs gibt. Das Ziel ist am unteren Ende des Level, also muß sich unser tapferer Pinguin abwärts orientieren. Das Ei darf aber nicht mehr als drei Felder tief fallen, sonst geht es kaputt. Das gleiche passiert, wenn Overbite auf das Ei springt und es weder nach links noch nach rechts wergollen kann. Als Extra-Gemeinheit gibt es den Vogel Cameel. Läßt man das Ei eine Zeitlang an derselben Stelle liegen, kommt er angefliegen und läßt einen Stein aufs Ei fallen. Nach drei Portionen Rührei ist das Spiel beendet. Es läuft außerdem ein Zeit-Limit, aber das ist nur für die Jagd auf den High Score interessant. Je mehr Zeiteinheiten übrig sind, wenn Overbite einen Level beendet, desto mehr Bonus-Punkte erhält er.

Überbrite kann auch springen und mit seinem Schnabel bestimmte Eisblöcke wegpicken. Es gibt auch unzerstörbare Felsbrocken und Steine, die sich in Luft auflösen, wenn das Ei auf ihnen landet. Manchmal treiben sich einige grimmige Polarbären in den Höhlen herum, die auf Pinguine und Pinguin-Eier gleichermaßen unfreundlich reagieren. Überbrite kann diese pelzigen Schurken nur loswerden, in-

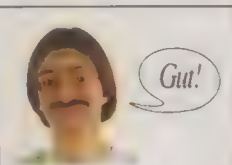
dem er einen unzerstörbaren Block auf sie purzeln läßt.

Bevor man das Ei durch die Höhlen schiebt und Blöcke zerpickt, sollte man erstmal die Pause-Taste drücken. Jetzt

darf man sich den aktuellen Level in Ruhe ansehen und eine Strategie planen. Geschicklichkeit ist bei Penguin Land zwar wichtig, aber in erster Linie kommt es auf die richtige Taktik an. In vielen Levels gibt es auf den ersten Blick unpassierbare Stellen, doch es gibt immer (mindestens) einen Weg.

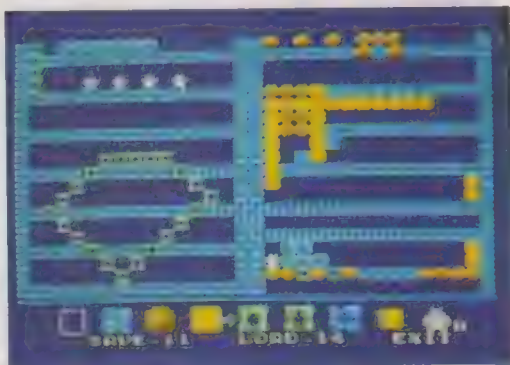
"Penguin Land" ist ein in jeder Hinsicht ungewöhnliches Sega-Modul. Die Hintergrundstory ist ulkig (Pinguine im Weltraum?), das Spielprinzip raffiniert. Für zusätzlichen Reiz sorgt ein Editor, mit dem man neue Levels zusammenstellen kann. Bis zu 16 Spielstufen kann man sogar speichern. Damit sie auch nach Ausschalten der Sega-Konsole konserviert werden, ist eine Batterie im Modul eingebaut.

Die ersten 30 der 50 "fertigen" Levels kann man direkt anwählen. An die Stufen 31 bis 50 dürfen nur Könner heran, die die ersten 30 Levels gemeistert haben.

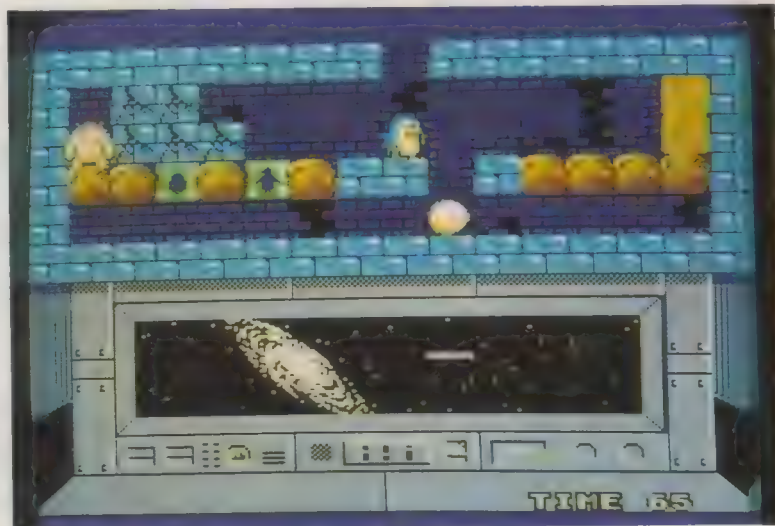


So ein ungewöhnliches Modul hat bisher noch in jeder Segsammlung gefehlt. Penguin Land ist eine fesselnde Mischung aus Denk- und Geschicklichkeits-Spiel, die mich entfernt an "Solomon's Key" erinnert. In den 50 Levels bekommt man sehr viel zum Knobeln geboten; die Grafik ist zudem herzerzitternd. Allein die realistisch eiernde Ei-Animation ist schon das halbe Geld wert.

Da man 30 Levels direkt anwählen kann, kommt kein großer Frust auf. Dafür wird es schon nach drei, vier Spielstufen sehr schwer, den Lösungsweg zu finden. Zumindest am Anfang hätte man den Schwierigkeitsgrad niedriger halten sollen. Und wenn man den Lösungsweg einmal gefunden hat, muß man mit viel Geschick und Timing agieren. An Penguin Land sollte sich deshalb nur Spieler wagen, die vor einem echten Herausforderung nicht zurückschrecken.



Knifflig, knifflig: wie bringt Pinguin Overbite das Ei heil ans Ziel?



Hurra, geschafft! Das Ende der Höhle ist erreicht

Parlour Games

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	68										
Sound	66										
Power-Wertung	69										



Eine gute Billard-Simulation habe ich mir schon immer für das Sega-System gewünscht. Deshalb gefällt mir Parlour Games trotz der beiden anderen, etwas enttäuschenden Spiele auf diesem Modul ganz gut. Das Glanzstück ist zweifellos Billard, das mit vier Spielvarianten, einer naturgetreuen Laufbahn der Kugeln und der guten Queue-Steuerung besticht. Leider ist die Schlagstärke und Schlagrichtung der Kugel bar. Vor allem zu viert macht eine Runde Bitch viel Spaß.

Der Vier-Spieler-Modus ist überhaupt der große Pluspunkt dieses Moduls. Sogar das langweilige Glücksspiel Bingo gewinnt zu viert deutlich an Unterhaltungswert. Die Grafik ist recht bunt und zweckdienlich.

Gleich drei verschiedene Spiele auf einem Modul bietet "Parlour Games". Neben den populären Sportarten Billard und Darts (Pfeile auf eine Zielscheibe werfen) ist auch das hierzulande relativ

unbekannte Bingo mit von der Partie. An jedem der drei Spiele dürfen bis zu vier Personen teilnehmen. Auf Wunsch springt der Computer als Spielpartner ein. Billard kann in vier verschiedenen Varianten ge-



Kurzweil mit dem Darts-Pfeil

spielt werden. Von "Rotation" bis "Nine Ball" ist alles vorhanden, was sich der Queue-Crack wünscht. Neben der Schlagrichtung und Schlagstärke kann auch bestimmt werden, wo das Queue (Schlagstock) die Kugel trifft (wichtig für das Verhalten der Kugel nach Bande- oder Ballberührung).

Wesentlich weniger Details sind bei Darts zu beachten. Hier muß man lediglich Wurf-

stärke und Wurfhöhe regeln. Zu Beginn kann zwischen vier Spielvarianten ("Double Down", "301", "501" und "Round the Clock") gewählt und das Gewicht des Pfeils eingestellt werden. Der Computer-Gegner hat zwei Schwierigkeitsstufen.

Schließlich gibt's noch das in Amerika zum Volkssport avancierte Bingo im Sega-Gewand. Dabei handelt es sich um ein Glücksspiel. **ma**

Shanghai

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega/Activision

[illegible]

Man nehme 144 Spielsteine, schichte diese kunstvoll zu einer Pyramide auf und versuche dann, diese Pyramide gewissen Spielregeln folgend abzubauen. Sie dürfen Steine nur wegnehmen, wenn sie nach links

oder rechts herausgezogen werden können, ohne den Rest der Pyramide zu beschädigen. Außerdem dürfen Sie die Steine immer nur pärcnenweise entfernen; die beiden Steine eines Paares müssen identisch beschriftet sein.



Shanghai hat auf dem Sega Master System nichts von seiner riesigen Spielmotivation eingebüßt. Nur eines kann es nicht bieten: das Speichern von Spielständen und der High-Score-Liste eines Turniers auf Diskette. Ansonsten sind aber alle Spielmodi der Heimcomputer-Versionen da. Die Bedienung per Menü ist flugs verstanden, und auch an eine Spielanleitung auf dem Bildschirm hat man gedacht.

Für westliche Augen ist das Spielbrett unübersichtlich. Anstelle von unseren Ziffern wurden japanische Zahlzeichen auf die Steine gemalt. Die sind auf einem Fernsehapparat nur schlecht zu unterscheiden. Besitzer eines RGB-Kabels haben's hier dank der schärferen Darstellung auf dem Bildschirm wesentlich leichter. Wer sich an die etwas undeutliche Grafik beim normalen Betrieb am Fernsehapparat gewöhnt, kann monatelang dem Shanghai-Fieber fröhnen.

Das klingt recht einfach und das Spielprinzip ist auch in fünf Minuten gelernt. Doch dann ergeben sich die ersten Probleme: Man verheddert sich in Sackgassen, sucht verzweifelt nach Pärchen, verliert den Überblick und schließlich die Nerven, kann sich aber dann doch nicht vom Bildschirm trennen. Der berühmte "Shanghai-Effekt", der absolut süchtig nach diesem Spiel macht, wurde vor einem Jahr mit Versionen für alle gängigen Heimcomputer nachgewiesen. Nun sind auch die Sega-Besitzer gefährdet.

Shanghai kann man alleine als ruhiges Denkspiel genießen. Wenn das zu gemächlich wird, stellt ein Zeitlimit zwischen 20 und 5 Minuten ein und setzt sich so gehörig unter Druck. Shanghai ist aber auch ein Spiel für beliebige viele Personen: An ein und derselben Pyramide darf sich jeder einmal versuchen; wer innerhalb des Zeitlimits die meisten Steine abräumt, gewinnt. Zu zweit kann man auch direkt gegeneinander antreten. Die Spieler müssen dann abwechselnd innerhalb von wenigen Sekunden einen Zug machen. *bs*



Noch 128 Steine bis zum Sieg: Werden Sie die Pyramide abbauen?

Zeigen Sie, was in Ihnen steckt. Neue Grenzen warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

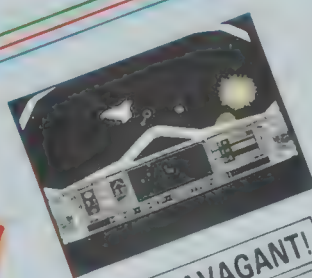
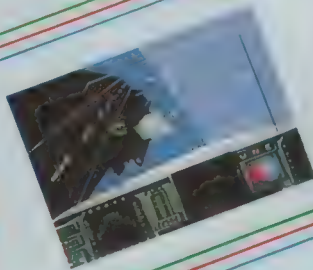
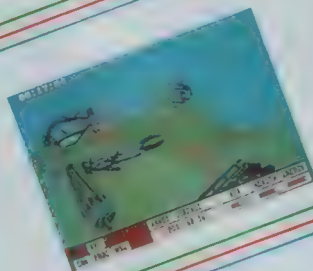
Ab Oktober
großer
Electronic-Arts-
Wettbewerb

FERRARI FORMULA ONE.
"Die Grafik ist detailliert
und farbenfroh, die
Soundeffekte sind
spritzig, und die Taktik-
Varianten schier
unerschöpflich."
POWERPLAY 5.

RETURN TO ATLANTIS.
"...Return to Atlantis
ist ein Spiel, das Sie
durchweg genießen
werden...Alles in allem
ein Kauf, der sich
loht."
YOUR AMIGA.

F/A 18 INTERCEPTOR™
"Der Interceptor ist
der bis jetzt grafisch
ansprechendste
Flugsimulator für den
AMIGA."
ASM 8/9.

SKYFOX II.
"Skyfox II ist super
und macht Spaß. Also,
schnallen Sie sich am
Sitz fest und zeigen
Sie es den Aliens."
THE GAMES MACHINE.



XTRAVAGANT!
RIGINALGETREU!
UFREGEN!

Englands Zehnkampf-Star Daley Thompson ist eine gefragte Persönlichkeit. Der schnauzbärtige Sportler mit dem Schlawiner-Grinsen steht im Mittelpunkt von Oceans aktueller Sport-Simulation "Daley Thompson's Olympic Challenge". In Zusammenarbeit mit Ocean und Ariolasoft präsentiert Euch Power Play einen wahrhaft sportlichen Wettbewerb zu diesem Programm.

Wir wollen wissen, wer von Euch in jeder der zehn Disziplinen des Programms die meisten Punkte erringt. Die besten drei Spieler pro Disziplin erhalten je eine schicke Erinnerungsmedaille plus ein Ocean-Spiel nach Wahl. Die stärksten Leistungen im Gesamt-Zehnkampf werden extra honoriert. Auf die drei besten Spieler der Gesamtwertung warten neben den Medaillen noch folgende Gewinne:

- ☐ 1. Preis: ein Reisegutschein im Wert von 2000 Mark
- ☐ 2. Preis: ein Reisegutschein im Wert von 1000 Mark
- ☐ 3. Preis: ein tragbarer CD-Player

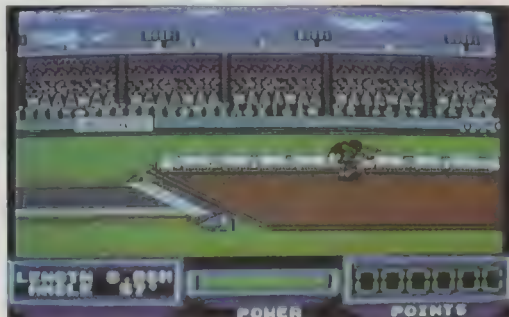
Um mitzumachen, brauchen wir Bildschirmfotos von Euren Bestleistungen. Gebt bitte in Eurem Brief zusätzlich an, welche Punktzahlen Ihr in jeder Disziplin erreicht habt. Ein Bildschirmfoto brauchen wir

Zehnkampf am Computer:

Wer "Daley Thompson's Olympic Challenge" am besten spielt, gewinnt!

aber unbedingt als Beweismittel. Schreibt am besten gleich dazu, welches Ocean-Spiel Ihr für welchen Computer im Falle

eines Gewinns wollt. Ihr könnt es Euch auch bequem machen und die Teilnahmekarte ausfüllen, die dem Spiel beiliegt.



Für jede Disziplin suchen wir die besten Zehnkämpfer

Wer schlägt Daley Thompson?

Hier noch ein paar Tips, wie man am besten Bildschirmfotos macht: Auf jeden Fall den Raum abdunkeln und kein Blitzlicht verwenden. Monitor oder Fernseher ganz normal einstellen. Macht von jedem Motiv zur Sicherheit mehrere Aufnahmen mit unterschiedlichen Belichtungszeiten. Wer eine Kleinbildkamera benutzt, sollte einen Film mit 100 ASA verwenden und bei Blende 8 die Belichtungszeiten $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{4}$ und $\frac{1}{2}$ Sekunde wählen.

Schickt Eure Teilnahmeunterlagen an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Daley Thompson
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15.12.88, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner und ihre Leistungen werden in einer der nächsten Ausgaben von Power Play bekanntgegeben.

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Mitmachen (...und robuste Joysticks). *hl*



Toobin'

Ataris neuer Automat bietet ein feuchtes Rennen um die ganze Welt - nicht im Schnellboot, sondern langgestreckt im Rettungsring.

Grafik	77										
Sound	83										
Power-Wertung	84									1	

Eine Strandparty wartet auf die beiden Helden Bif und Jet. Doch die Party ist am anderen Ende eines langen und gefährlichen Flusses. Macht nichts, die zwei haben ja ihr Spezialfahrzeug: einen großen alten Reifen, in den man sich so hineinlegt, daß man mit Händen und Füßen paddeln kann.



Atari unterstreicht mit Toobin' einmal mehr seinen Ruf, besonders einfallsreich und witzige Automaten herzustellen. Wer außer Atari kommt schon auf die Idee, ein Spiel zu programmieren, wo jemand mit einem Rettungsring durch die ungewöhnlichsten Szenarien paddelt?

Toobin' ist ein Automat, in den man sich glatt verlieben könnte. Die zahllosen Gags am Rande sind einfach zauberhaft. Neben viel Spielwitz besticht Toobin' auch durch grafische Kabinettstücke. Tolle Musik und glasklare Soundeffekte untermauern das Spielgeschehen hervorragend. Leider sind etliche Markstücke fällig, bis man sich an die ungewöhnliche Steuerung gewöhnt hat.

Auf dem Weg zur Party möchten Bif und Jet möglichst viele Punkte einsammeln. Die erhalten sie, wenn sie Tore durchschwimmen, Schatzkisten einsammeln und sich mit Bierdosens-Würfen gegen unliebsame Zeitgenossen wehren. Der Wasserweg führt über mehrere Etappen, die durch kleine Wasserfälle und Abzweigungen miteinander verbunden sind. Bif und Jet scheinen ab und zu mal einen Umweg zu machen, denn sie paddeln nicht nur durch den kalifornischen Fluß. In späteren

Levels bereist man auch einen Kanal mit Industrie-Abfällen, den Mississippi, einen Strom in Südamerika, den Nil in Ägypten, das Polarmeer, ja sogar (und jetzt wird es wirklich verrückt) die Lavaströme der Hölle und die Kanäle auf dem Mars.

Spieldrisch ist "Tobin"?
denkbar einfach. Sie paddeln
durch den Fluß, der von unten
nach oben scrollt, und versu-
chen, Hindernissen aus dem
Weg zu gehen und gute Sa-
chen einzusammeln. Der Hin-
tergrund scrollt immer so
schnell, wie Sie fahren. Wenn
Sie aber zu lange an einer Ste-
le bleiben, kommt von oben ein
großer Alligator, der ausrei-
chenden Anreiz bietet, endlich
weiterzupaddeln.

Gesteuert wird Toobin' über



Endlich am Ziel – die Strandparty wartet



Vorsicht! Nicht in den Strudel paddeln!

fünf Feuerknöpfe: Mit vier Knöpfen können Sie paddeln (zwei für die Hände, zwei für die Füße), der fünfte dient zum Werfen von Bierbüchsen. Die Steuerung mit den vier Knöpfen ist anfangs sehr ungewohnt, man kann nach einer Weile aber sehr exakt lenken.

Werden Bif und Jet von einem der zahlreichen Gegner berührt, geht ihr Reifen unter. Dreimal können sie ihn wieder flicken, danach ist das Spiel

aus. Mit einem schnellen Münznachwurf können Sie jedoch nochmals drei Flicker kaufen und weiterspielen. bs



In welchem anderen Spiel treffen Sie auf Außerirdische, Killer-Pinguine, Riesen-Mücken, den Teufel höchstpersönlich, Punker, Industrieabwässer, Eisbären, alte Farmer mit Schrotflinten, Alligatoren, feuerspeiende Sphinxen, Wassermännern, Buschmänner, Eskimos und kalifornische Strand-Schönheiten? In Toobin' steckt soviel an Details und Gegnern drin, daß man Stunden braucht, bis man im ersten Level alles gesehen und entdeckt hat. Grafik und Sound sind einfach fantastisch und optimal auf die einzelnen Spielstufen abgestimmt.

Dazu kommt, daß Toobin' auch spielerisch ein echtes Juwel ist. Das Spiel erfordert Präzision beim Steuern, kann aber auch auf Geschwindigkeit gespielt werden. Dann bekommt man zwar weniger Punkte, kommt aber schneller in die einzelnen Stufen. Und wenn zwei Spieler gleichzeitig spielen, ist besonders viel los, denn dann gibt es einen richtigen Kampf um die Gegenstände, die Punkte bringen.

Ein Level ist verdammt lang. Selbst wer schnell spielt, braucht für ihn fünf bis zehn Minuten Zeit. Von diesem Manko abgesehen, ist Toobin' ein echtes Münzengrab.

Konami '88

Grafik	75																			
Sound	67																			
Power-Wertung	73																			

Wem die Leistungen unserer Spitzensportler in Seoul aufs Gemüt geschlagen sind, der kann sich nun am neuen Sportspiel-Automaten von Konami abreagieren. Bei "Konami '88" warten acht Disziplinen auf neue Best-



Mir haben diese simplen, aber schweißtreibenden Sportspiele schon immer gefallen. Deshalb stört es mich auch nicht so stark, daß die meisten Disziplinen schon von älteren Automaten bekannt sind. Obwohl sich am Spielprinzip kaum etwas geändert hat, sitze ich oft stundenlang vor Konami '88 — bis ein Krampf im Finger uns scheidet. Leider ist Konami '88 recht schwierig. Den 100-m-Lauf in der vorgegebenen ist noch kein Problem, aber schon die zweite Runde, fordert volle Konzentration. Richtig schwer erschließen. An die Steuerung mit den drei Feuersternchen erst einmal gewöhnen. Hervorragende animierte und schön gezeichnete Grafik entgeschwitzte T-Shirts. Doch Vorsicht: Nach dem der "Konami-Arm"...



Willst die Höhe du erklimmen, muß beim Sprung der Winkel stimmen

Je rasanter auf die Feuerknöpfe gehämmert wird, desto mehr Geschwindigkeit oder Kraft erlangt der Bildschirm-Athlet.

Bis auf die 400-m-Staffel sind die Disziplinen schon von den Vorgängern "Hyper Sports" und "Hyper Olympic" bekannt (100-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Bogenschießen, Tontaubenschießen, Hochsprung, Speerwerfen, Weit- und Weitsprung). Grafik und Sound

wurden natürlich verbessert. Außerdem stehen nun drei Feuerknöpfe zur Verfügung; einer zum Springen oder Schießen, die beiden anderen zum Tempomachen.

Einige Sportarten werden aus anderen Blickwinkeln gezeigt oder unterscheiden sich in der Steuerung etwas von der ersten Version. Ein Beispiel dafür ist die schwere Steuerung des Tontaubenschießens. *mg*

Bonze Adventure

Grafik	71									
Sound	70									
Power-Wertung	81									

Das "Bonze Adventure" von Taito ist ein gutes Beispiel dafür, daß einige Automatenhersteller wieder mehr Wert auf Spielwitz und neue Ideen legen. Ein witziges Geschicklichkeitsspiel mit

leichtem Adventure-Touch wie Bonze Adventure suchte man seit "Super Wonderboy in Monsterland" vergebens in den Spielhallen.

Sie steuern einen kleinen Gnom, der sich durch sieben



Die farbigen Kugeln stehen für schicke Extras

grafisch sehr unterschiedliche Levels zu einem bösen Tyrannen durchschlagen muß. Das Szenario reicht von einem düsteren Friedhof über eine Höhle mit Lavaströmen bis hin zu einem unterirdischen See. Jede Spielstufe wartet mit anderen Gegnern auf, die jeweils neue Angriffstaktiken erfordern.

Meistens kämpft sich der Gnom laufend oder hüpfend voran. In einigen Situationen muß er allerdings zu anderen Hilfsmitteln greifen, um weiter voranzukommen. Einen See überquert man zum Beispiel leichter im sicheren Boot, als sich schwimmend vorwärts zu quälen (wegen den Piranhas).

Um sich gegen seine Widersacher zu wehren, fabriziert der kleine Held giftige Blasen. Im Laufe des Spiels kann der Gnom die Wirkung seiner ungewöhnlichen Waffe noch verbessern und sich weitere Extras besorgen. Deshalb ist es sinnvoll, ständig auf alles und jeden zu ballern, denn man weiß ja nie, was sich eventuell hinter einem Gegenstand verbirgt. Manchmal geben Gegenstände erst nach ständigem Beschuß ihre Geheimnisse preis. So entdeckt man laufend neue versteckte Extras, die das Bildschirmleben deutlich erleichtern. Man glaubt gar nicht, was sich unter einem Grabstein so alles findet... *mp*



Eine Mischung aus den beiden Superhits "Ghosts'n Goblins" und "Super Mario Bros." kann schon mal nicht schlecht sein. Erfreulicherweise ist Bonze Adventure kein müder Abklatsch: gute Features wurden übernommen und mit einigen neuen Ideen vermischt. Deshalb gefällt mir Bonze Adventure trotz der wenig spektakulären Grafik sehr gut. Dank der abwechslungsreichen Handlung und nicht zuletzt

wegen der versteckten Extras komme ich immer wieder gerne auf diesen Automaten zurück. Das Spiel ist nicht allzu schwierig, so daß der erste Level schon nach kurzer Zeit kein Problem mehr ist.

Hoffentlich erbarnt sich bald ein Softwarehaus und beschert uns Computer- oder Videospiel-Umsetzungen von Bonze Adventure. Bei geschickter Programmierung dürfte der Unterschied zwischen Automatenvorbild und Heimversion ziemlich gering sein.

Bounty Bob strikes back

Das Uran-Bergwerk, in dem "Bounty Bob" arbeitet, wurde von seltsam mutierten Lebewesen heimgesucht. 25 Bergstollen haben diese merkwürdigen Geschöpfe unter Kontrolle. Bounty Bob, der Spezialist für heikle Aufgaben, nimmt sich der Sache an. Mit einer Taschenlampe und viel Vertrauen in Ihre Joystick-Künste stürzt sich der Held ins Abenteuer.

Ein Bergstollen besteht aus mehreren Gerüstteilen, die je nach Level auf verschiedene Art miteinander verbunden sind. Meistens muß Bounty Bob mit gezielten Sprüngen die Abgründe überwinden. Gutes Timing ist hier viel Wert, denn ein Sturz aus luftiger Höhe endet meist mit einem doppelten Genickbruch. Einige Plattformen kann Bounty Bob allerdings auch durch noch so gewagte Hopser nicht erreichen. In diesem Fall bedient er sich am besten der Teleporter und Rutschen, die in bestimmten Levels eine wichtige Rolle spielen. Saugröhren, die ihn wie eine Rohrpostsendung von einer Plattform zur anderen befördern, sind ebenso mit von

Heute stellen wir eines der besten Plattformspiele aller Zeiten vor: "Bounty Bob strikes back" macht auch nach zwei Jahren immer noch viel Spaß.

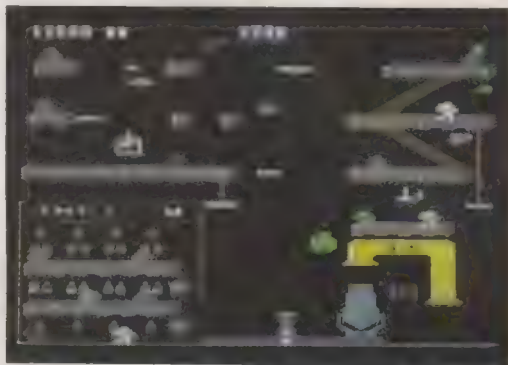
zwei Gerüstteilen pendeln. Um in den nächsten Level zu gelangen, muß Bounty Bob alle Plattformen durch Überlaufen komplett einfärben. Deshalb sind die Mutanten, die beinahe auf jedem Gerüstteil auf der Lauer liegen, so ungemein lästig. Wird Bounty Bob von ihnen berührt, verliert er ein Bildschirmleben. Zum Glück liegen über das Spielfeld verteilt viele Utensilien, die ein Bergmann für seine tägliche Arbeit braucht. Sammelt Bounty Bob einen dieser Gegenstände auf, kann er für kurze Zeit die Mutanten berühren und sie somit vernichten, ohne selbst Schaden zu nehmen.

Bei Bounty Bob strikes back, das 1986 erstmals veröffentlicht wurde, ist das Timing bei den Sprüngen am wichtigsten. Genau hier liegt eine der Stärken des Spiels. Mit etwas Gefühl kann man auf den Pixel genau bestimmen, wie weit Bounty Bob hüpfen soll. Man sollte nur nicht den Fehler ma-

vielfalt und Spielwitz sorgsam gepflegt. Niemand sollte den Fehler machen, Bounty Bob wegen der schlichten Grafik links liegenzulassen. Schon nach ein paar Minuten Hüpfzeit springt das Bergwerk-Fieber auf den Spieler über.

Ein gutes Beispiel für die Fantasie von Bill Hogue ist die famose, bis heute unerreichte "High-Score-Factory". Hier werden bei der Eingabe des Namens die Buchstaben von zwei Baggern aus der entsprechenden Kolonne geschubst.

Spiels einzeln anwählen. Bounty Bob ist in vielerlei Hinsicht ein Spiel der Superlative. Dabei wissen wahrscheinlich nur wenige, daß Bounty Bob strikes back der Nachfolger zu "Miner 2049er", dem beliebtesten Spiel des Jahres 1983 ist. Dieser Hit wurde ebenfalls von Bill Hogue ausgetüftelt. Die zehn verschiedenen Levels von Miner 2049er waren für damalige Verhältnisse sensationell. Galt doch "Donkey Kong" mit seinen vier Levels seinerzeit schon als komplexes Spiel. Außerdem war Miner 2049er das erste Programm, das für fast alle damals erhältlichen Computer und Videospiele umgesetzt wurde. Darunter waren Versio-



Explosiv und zündend: die Kanone als Transportmittel (C 64)



Eine der witzigsten High-Score-Tabellen aller Zeiten (C 64)

der Partie. Eines der gefährlichsten Transportmittel ist die Kanone, die Bounty Bob auf höhere Plattformen katapultiert. Stopft er zuviel Dynamit in sie hinein, schießt er buchstäblich über sein Ziel hinaus und von ihm bleibt nur noch sein Hüthen übrig. Schließlich gibt's noch bewegliche, dummerweise verflücht kleine Plattformen, die immer zwischen

chen, wegen der vielen Mutanten nervös zu werden. Panik oder Hektik beim Spielen sind absolut tödlich für Bountys Bildschirmleben. Gute Nerven und Fingerspitzengefühl sind gefragt.

Bounty Bob ist kein Spiel, das durch Super-Grafik oder Digi-Sound beeindruckt. Programmierer Bill Hogue hatte vielmehr Tugenden wie Ideen-

Hat man sich vertippt, walzt ein Gewicht den falschen Buchstaben einfach nieder. Doch damit nicht genug der High-Score-Spielereien. Haben Sie sich einen der zehn besten Scores erspielt, plazieren fleißige Vögel Buchstabe für Buchstabe und Zahl für Zahl an die richtige Stelle in der Liste. Manchmal dauert diese Prozedur mehrere Minuten (und kann natürlich abgekürzt werden).

Eine weitere Besonderheit ist das pompöse Auswahlmenü bei Bounty Bob strikes back. Man kann nicht nur die Anzahl der Leben, den Schwierigkeitsgrad oder die Lautstärke der Musik einstellen. Der Spieler darf auch selbst bestimmen, bei wieviel Punkten er ein Extraleben erhält. Mit einem bestimmten Code läßt sich sogar jeder Level des

nen für Atari VCS, Colecovision, Apple II, Atari 800 und TRS 80.

Bounty Bob strikes back ist leider nicht für so viele Computer erhältlich wie Miner 2049er. Lediglich Atari XLXE-, CPC- und C 64-Besitzer dürfen sich an den Eskapaden des wackeren Bergmanns erfreuen. Die C 64-Freaks sind dabei im Vorteil. Für ihren Computer kann man Bounty Bob strikes back heute noch kaufen. Es ist auf der Spielesammlung "Platform Perfection" zusammen mit "Zorro", "Bruce Lee" und "Ghostchaser" erhältlich. Da Bounty Bob alleine den Kauf dieser Compilation mehr als rechtfertigt (sie kostet 30 Mark auf Kassette beziehungsweise 50 Mark auf Diskette), sollte sich kein Fan dieses Genres die Spielesammlung entgehen lassen. mg



Ariola Soft

Das Programm

PIXEL

Walt Disney hätte sicherlich seine Freude an dieser Computer-Umsetzung seiner weltberühmten Comic-Figur gehabt. Das Titelbild von "Mickey Mouse" (Atari ST) hat durch einen ▼ technischen Trick (Rasterinterrupt) über 20 Farben.



Power Play hat eine Kunstgalerie eröffnet. Unter dem Motto "Pixel-Pracht" stellen wir Computer-Gemälde vor, die wir in unseren Spieletests normalerweise nicht zeigen: Die schönsten Lade- und Titelbilder von Computer- und Videospielen.



Auch wenn es bei "Barbarian/Pygnosis" (Amiga) gar keinen Urwald im Spiel gibt — das Titelbild von Roger Dean beeindruckt durch viele Details.

PRACHT



◀ Spielhalle einmal anders: Das Titelbild von "Shanghai" (Sega) zeigt eine rauchverhangene, 2000 Jahre alte chinesische Lasterhöhle. Die beiden Drachen sehen argwöhnisch zu, als ob sie den Verlierer fressen dürften...



Wenn er will, macht der CPC auch ST und Amiga Konkurrenz. In seinem Hi-Res-Modus bringt er 320 x 200 Bildpunkte auf den Monitor, genauso viel wie seine 16-Bit-Kollegen. Allerdings muß er sich auf vier Farben beschränken. Daß man auch mit Schwarz und drei Blautönen eine ganze Menge machen kann, zeigt das Titelbild von "Overlander" (CPC).



Härter als Rambo, stärker als Schwarzenegger, feuriger als Trantor: Der Maschinenmensch "Hawkeye" (C 64) zeigt, wie farbenfroh 8-Bit-Grafik sein kann.

Die nächste Ausgabe von **POWER PLAY** erscheint zusammen mit **HAPPY-COMPUTER** am 7. November.



Alle wollten nach London...

...zur PC-Show 1988. Auf dieser Supermesse war schon zu sehen, was Weihnachten auf dem Software-Gabentisch präsentiert wird. Die gesamte **POWER PLAY**-Redaktion besuchte London und machte dort das Messegelände am Earls Court unsicher. Unser großer bunter Show-Bericht in der nächsten Ausgabe informiert Euch über die Trends für die Spielesaison 1989.



Im Weltraum...

...ist noch ein Raumschiff frei — zumindest bei "F.O.F.T.", der neuen Science-fiction-Simulation von Gremlin. Doch das ist nur eins von vielen neuen Computerspielen, die wir Euch im nächsten Monat vorstellen werden. Neben den ST/Amiga-Umsetzungen von "Elite" und dem neuen Microprose-Titel "Red Storm Rising" testen wir natürlich auch alle anderen wichtigen Neuerscheinungen.



Eine neue Ära...

...bricht für Sega-Fans an. Mit "Phantasy Star" erscheint bald das erste richtige Rollenspiel für Ihre Videospiel-Konsole. Das Modul merkt sich in einem batteriegepufferten RAM fünf verschiedene Spielstände.

Und außerdem...

Alles für den Freak: Power-Tips zu Computer- und Videospielen ★ Neue High-Scores in der "Hall of Fame" ★ Bei Starkiller weihnachtet es sehr ★ Stories, News und Trends ★ Was taugen die "AD & D"-Rollenspiele für Heimcomputer?

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)
Redaktionsassistent: Rita Gießl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porsch

Layout: Erich Schulze (Cheflyouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstedt

Titel: Electronic Arts

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 852 329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und verteilt oder durch Dritte vertrieben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsführung: "Populäre Computerzeitschriften": Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Möller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Bursig (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreislise von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: P. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aymer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 00 44/13 40 50 58, Telefax: 00 44/13 41 96 02

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00 86/2 77 63 00 52, Telefax: 00 86/2 77 65 87 67, Telex: 00 86 229 2333

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsaufgabe: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 64 83-0

Erscheinungsweise: "Power Play" erscheint monatlich als Beilage zu "Happy-Computer"

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089 46 13-248. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrolith oder in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Herrn Meyer (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion "Power Play".

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leiter Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Michael Scharfenberger

Redaktionskoordination "Populäre Computerzeitschriften": Hans-Günther Beer

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089 46 13-0, Telex 52 052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13

und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Die Redaktionen sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

JETZT NEUHEITEN FEUERWERK II

ROBBEARY

links: der Aar ist unterwegs zu einem Einkaufsumlauf im Kaufhaus. Jede Ebene ist voll von verschiedenen Schätzen und Überraschungen. Tolle Grafik und Animation im besten Automaten-Stil.

85566

59.95

HIGHWAY HAWKS

rechts: Um diese nervenaufreibenden Autorennen gewinnen zu sein, müssen Sie nicht nur ein guter Fahrer sein, sondern auch das geeignete Zubehör für Ihren Wagen einkaufen.

85576

59.95

QUANTOX

links: Kämpfen Sie sich durch 24 Level dieses schnellen, furiösen Actionspiels. Blitzschnelle Reaktionen sind nicht allein entscheidend, die richtige Wahl zwischen Angriff und Verteidigung ist mindestens genauso wichtig.

85586

49.95

PLATOU

links: Die einfachen Spielregeln sind oft die besten - zwei Plattformen, 1 oder 2 Spieler (gegenseitig) können an diesem neuartigen Spiel teilnehmen, ein Editor sorgt für viele neue Level.

25396

14.95

19.95

39.95

FACE OFF

rechts: Erleben Sie das atemberaubende Tempo und den enormen Spielgedränge dieser perfekten Eishockey-Simulation. Natürlich mit Bodychecks und Fohls. Ligenmodus und 1/2-Spieler-Option.

75596

49.95

49.95

WANTED
PRO
GRAMMIERER
Für Fortgeschrittene sucht
den besten Programmierer für die
Entwicklung von Software für
Amiga. Interessierte sollten
sich an: ... wenden.

STRIP POKER II PLUS DATA DISK

Lange erwartet - jetzt endlich lieferbar: Zusatzdisketten zu Strip Poker II Plus (das Originalspiel wird benötigt). Wählen Sie zwischen reizenden Damen (Beverly & Dawn) oder smarten Herren (Lee & Roy).

75516

29.95

29.95

Atari ST

Amiga

Disk 2 (Lee & Roy)
Atari ST
Amiga

75626

29.95

29.95

SCORPIO

links: Das neueste Weltraum-Actionspiel, das exzellente Grafik, Super-Diagonals und enormen Spielspaß dank zahlreicher Extrawaffen bietet. "Scorpio" ist im Moment eines der besten Actionspiele für den Amiga! (Powerplay)

25496

29.95

29.95

28436

19.95

C-64 Diskette

Amiga

SOMMER OLYMPIADE

links: Unter berühmten Sportspielern, das mit dem goldenen Software-Ölkrug ausgezeichnet wurde, ist es jetzt in einer tollen Umsetzung mit Spitzen-Grafik und Animation auch für den Amiga.

25206

29.95

29.95

C-16 Diskette

Amiga

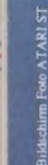
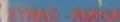
85206

19.95

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Ihrer Bestellung unbedingt die genaue Bestell-Nr. angeben.



GENIAL



**PETER PAN
BRICHT
AUF, UM DEN
BILDSCHIRM
ZU ERKUNDEN**

EIN SPRECHENDES SPIEL *

SPEZ. FÜR 4-8 JÄHRIGE



* Dieses Spiel (auf AMIGA und ATARI) ist speziell für 4-8 Jährige entwickelt worden. Es enthält eine Elternbrochure, damit den Kleinen nichts von diesem herrlichen Abenteuerspiel nach dem Märchen von Sir J.M. BARRIE entgeht.

Distributor :

Elbinger Strasse 1
6000 FRANKFURT M/90
Tel.: (069) 70 60 50

COKTEL VISION